2/95 CYBERMEDIA PLAY LIKE AN EGYPTIAN: ACCLAIM'S STARGATE öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 625,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Der erste Test: **Sony Playstation**



Tag der Abrechnung: Playstation gegen Saturn

Kaum zu glauben!

- 86% Ridge Racer
- 95% Super Street Fighter 2 Turbo
- 84% Clockwork Knight
- 68% Space Harrier 32X
- 79% Iron Soldier
- 66% Demolition Man 3DO
- 63% Need for Speed

Natural Born Heroes

Comic-Stars und ihre Videospiele

DIENSTAG, 11. JANUAR 2017

Morgens: Die kalte Frühjahrssonne steht über Mega-Munich 1, unser Test-Netzwerk spinnt und die Mittags-Ausgabe der "Daily Maniac" wartet auf den Transfer in 500.000 Haushalte. Wir – der Boß, zwei Online-Redakteure sowie das semi-intelligente "Knauf Control 3.0" – liegen vier Minuten hinter dem Zeitplan. Daß unser Kontakt-Roboter Ogni 4 in Segas automatischer Warteschleife verhungern würde, hatte ich vorausgesehen – seit dem Verriß von "Cyber Shinobi 2" steht unser Zugangscode in der Priorität ganz unten.

Mittag: Im Imax läuft "Alien vs. Godzilla 2". Der 20-Minuten-Schocker kommt mir zum Ausspannen gerade recht. Danach war ich ein wenig enttäuscht: Die interaktive Version hat mir besser gefallen – obwohl mich die defekte Hydraulik ab Level 3 mehrmals aus dem Kinosessel warf.

Beim Abendessen: Die Marketing-Software des D&D-Datenvertriebs hat sich zu meinem Rechner durchgewählt und fährt eigenmächtig den 40-Zoll-Monitor hoch. Zu Sphären-Klängen und schnell zoomenden Logos versucht mir der digitale Vertreter ein "Cyber Player"-Abo anzudrehen. Bevor ich den Reset-Schalter mit einem Hechtsprung erreiche, hat der Kerl schon ein 40000-MByte-Probeexemplar auf meiner Festplatte installiert. Dort wollte ich mir eigentlich noch etwas Platz für "Wing Commander 8" lassen...

Später am Abend: Mit Freunden die alten Konsolen herausgekramt. Mein Super NES von '90 läuft noch und auch das Atari 7800 macht keine Probleme. Kleiner Besuch im unvergeßlichen Benutzermenü des Sega Saturn von 1994. Wir konnten uns nicht sattsehen an den tanzenden 3D-Würfeln, die sich im Rhythmus der Musik aufblähen, glühen und wieder in sich zusammenfallen. Damals, als man Spiele noch als CD verkaufte, hatten die Hersteller eine ulkige Vorstellung von Multimedia, Synästhesie und dem audiovisuellen Fortschritt.

Burning Rubber



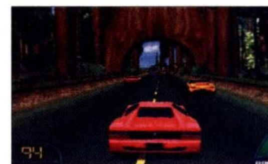
Die "Ridge Racer"-Heimversion (**Sony Playstation**) läßt ihre Konkurrenz noch auf der Startgerade stehen



"The Need for Speed" (**3DO**) ist eine amerikanische Vollgas-Simulation mit beachtlichem Tiefgang



Das aufgepeppte "Virtua Racing Deluxe" (**32X**) ist der leistungsstärkste 3D-Bolide auf dem deutschen Markt

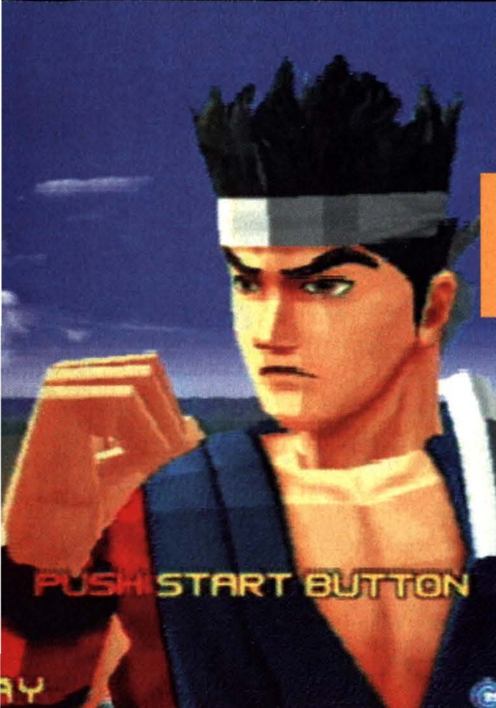


Das Arcade-Rennen "Cruis'n USA" wird noch in diesem Jahr für das **Ultra 64** erscheinen



Trotz 64 Bit das trübe Schlußlicht im Formel-1-Zirkus: "Checkered Flag" auf Ataris **Jaguar**





8 Kampf der Polygone: Mit zwei neuen "Virtua"-Automaten (Bild: "Virtua Fighter 2") bringt Sega Action in die Spielhalle.



20 Mit Vollgas auf den Videospielemarkt: Sonys CD-ROM-Konsole Playstation und die Spiele (im Bild: "Ridge Racer") im Test.



73 MAN!AC begleitet Wolverine (hier in Capcoms neuen "X-Men"-Spielautomaten) und seine Kollegen auf ihren Bildschirm-Abenteuern.



90 Capcom im Kino: In den USA lief gerade der 35 Millionen Dollar teure "Street Fighter"-Film an.

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS


45 After Burner 2


54 B.C. Racers


60 Boogerman


72 Checkered Flag


70 Corpse Killer


45 Cosmic Carnage


64 Daze before Christmas


52 Demon's Crest


56 EA Rugby


53 Flink


68 Hebereke's Popoon


48 Iron Soldier


64 Jelly Boy


62 Jurassic Park 2


59 Kick Off 3


61 Lemmings


55 Madden '95


68 NHL Hockey '95


72 Nigel Mansell


53 Paws of Fury


58 Pinball Fantasies


71 Powerdrive


59 Powerspikes 2


66 Rise of the Robots


66 Rise of the Robots


71 Rock'n'Roll Racing


46 Samurai Shodown 2


50 Soulblazer


44 Space Harrier


51 Super Adventure Island 2


67 Superman


63 Syndicate


55 Troy Aikman Football



Virtuelle Duelle

Sega hat seine Spielhallen-Champs einer kosmetischen Operation unterzogen. Ring frei für "Virtua Fighter 2" und die realistischsten Prügelhelden der Videospielgeschichte!

"Virtua Fighter 2" sieht viel aufwendiger aus, als der Vorgänger: Alle Polygon-Kämpfer wurden mit Texturen "verkleidet".





Im Würgegriff des Wrestlers: Der Luxus-Körper von Wolf (hier im Clinch mit Sarah) hat scheinbar in einem Bodybuilding-Studio überwintert.



Die beiden Neuen (rechts Shun Di, links der Franzose Lion) fechten es aus. Im Hintergrund grollt der Donner. Blitze tauchen die Tempel-Arena in ein gespenstisches Licht.



Showdown auf geheiligtem Boden: Der französische Kung-Fu-Profi Lion Rafale ist einer der beiden neuen Fighter.

In amerikanischen Spielhallen tobt ein Glaubenskrieg zwischen Anhängern der unterschiedlichen Beat'em-Up-Schulen. Die Nummer 1 in der Gunst der Arcade-Fans ist Midways "Killer Instinct", das durch SGI-Grafik, Mercy-Schläge und 21-Hit-Combos sowohl "Mortal Kombat 2", als auch "Super Street Fighter 2 Turbo" ausgeschaltet hat. Segas 3D-Echtzeitspektakel "Virtua Fighter" gilt gegenüber den zweidimensionalen Traditionalisten als futuristischer Exot. Nach intensiver Forschungs- und Entwicklungsarbeit in China und Japan, steht seit Ende '94 der zweite Teil in den Spielhallen – schon jetzt schwören die Beat'em-Up-Fachleute auf die grafischen und audiovisuellen Qualitäten der Fortsetzung.

"Virtua Fighter 2" basiert zwar noch immer auf der Polygon-Technik, kaschiert seine Verwandtschaft zum ersten Teil aber mit Texture Maps, neuen Licht- und Schatteneffekten und kilometertiefen Hintergründen. Statt blockigen Figuren aus nackten Polygonen, tänzeln nun detaillierte Zeichentrick-Helden durch die je nach Ort und Wetterlage anders ausgeleuchtete Arena – unter den prunkvollen Texture-Map-Klamotten fällt die etwas eckigen Muskulatur kaum noch auf. Die Verbesserungen beginnen mit den Gesichtern der Helden: Während Euch die Nahaufnahmen beim ersten Teil durch die primitiv aufgemalten Gesichtszüge amüsierten, verblüffen die neuen Fighter durch eine fein schattierte Mimik – die Identifikation mit den Prügelhelden fällt Euch leicht. Zu den acht Kämpfern des ersten Teils gesellen sich der arrogante Franzose Lion Rafale und der weißbärti-





Takara zaubert bei "Tohshinden" beeindruckende Effekte und mächtige Figuren auf den Bildschirm

Konkurrenz für Sega:
Takaras Tohshinden

Der japanische Hersteller Takara, bekannt durch seine soliden Neo-Geo-Umsetzungen, hat die "Virtua Fighter"-Herausforderung angenommen und ein 3D-Beat'em-Up fertiggestellt, das dem Sega-Vorbild verblüffend ähnlich sieht. Nachdem MAN!AC die Takara-Helden in Aktion erlebte, waren andere Prügelspiele auf einen Schlag vergessen: "Tohshinden", obwohl kein 5.000-Mark-Spielautomat, sondern eine Exklusiv-Entwicklung für die Sony Playstation, ist "Virtua Fighter 2" in jeder Beziehung ebenbürtig, wenn nicht gar überlegen. Die Takara-Fighter



Die malerische Bootsfahrt vor grün bemoosten Hügeln und friedlichen Fischerhütten ist die beste Idee der Sega-Designer: Die Brücke (links) scrollt perspektivisch über Euch hinweg und wirft für kurze Zeit einen Schatten auf die Kontrahenten.





Realistischere Figuren und fantasievolle Hintergründe unterscheiden "Virtua Fighter 2" (links) vom Vorgänger (rechts die Saturn-Version).



Pai hat die torkelnden Annäherungsversuche des Drunken Master Shun Di unterschätzt. Trotz seinem Hang zum spontanen Alkohol-Exzeß hat der Alte sein Training nicht vernachlässigt.

ge Chinese Shun Di. Während der junge Europäer durch seinen unkonventionellen und recht lässigen Kung-Fu-Stil auffällt, taucht Shun Di nie ohne seinen Tonkrug mit hochprozentiger "Medizin" auf. Dementsprechend alkoholisiert taumelt der Alte durch die Arena. Dennoch solltet Ihr den Säufer nicht unterschätzen: Sein stolpernder Schritt verwandelt sich in eine schmetternde Attacke, ein harmloses Torkeln endet oft in einer todbringenden Schlagkombination. Danach wirft er sich neben sein Opfer auf den Boden, nimmt einen kräftigen Schluck aus der Pulle und kann sich kaum zu einer anständigen Siegerpose überwinden. Falls Euch die routinierten Computer-Gegner die Zeit dazu lassen, solltet Ihr einen Blick auf die Hintergründe werfen: Fernöstliche Tempel-Ruinen, durch die der Wind trockenes Laub wirbelt oder den durch ein aufziehendes Gewitter gespenstisch beleuchteten Innenhof. Besonders imposant ist der Kampf auf einem fahrenden Floß: Gewaltige Steinbrücken scrollen perspektivisch über Euren Kopf hinweg und werfen für kurze Zeit einen Schatten auf die Kontrahenten. Im Hintergrund segeln Fischerkähne friedlich vor dem dichten Grün eines malerischen Bergpanoramas. Doch trotz des grafischen Mehraufwandes gelang es dem Entwicklungsteam unter Ju Suzuki die Frame-Rate und damit die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. "Virtua Fighter 2" spielt sich flüssiger und dynamischer als seine Bitmap-Konkurrenten. Statt Magie und Fatalities setzen die Kämpfer auf eine wahnwitzige Anzahl von Kombinationen und Spezialschlägen. Wir sind gespannt, wie sich das Spiel auf Segas neuer Saturn-Hardware macht. *wi*

IM KUGELHAGEL:
VIRTUA COP

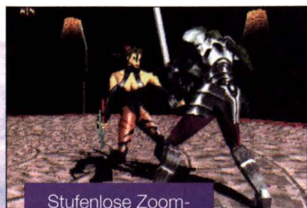


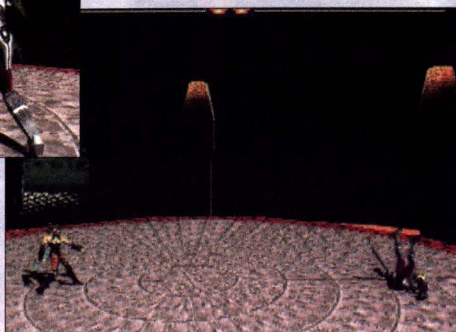
Keine Macht den Gangstern: Bei "Virtua Cop" ballert Ihr sie mit Eurem Fadenkreuz über den Haufen.

Quasi als Abfallprodukt von Segas 3D-Technologie entstand "Virtua Cop", ein hirnloses Action-Spektakel im Stil fernöstlicher B-Movies. Spielerisch orientiert sich die 3D-Ballerei an den berüchtigten Killer-Spielen "Operation Wolf" und "Operation Thunderbolt": Ihr seht die Umgebung durch das Fadenkreuz Eurer Waffe und ballert auf Terroristen und Kidnapper, die Euch mit gezückten Waffen entgegenspringen oder Euch aus der Deckung unter Beschuß nehmen. Durch die 3D-Animation ist "Virtua Cop" ein schockierend direktes Erlebnis, ein pausenloses Geballere aus allen Winkeln und Ecken. Ein gutes Auge (um die plötzlich auftauchenden Dunkelmänner zu erspähen) und schnelle Reflexe (um sie innerhalb einer Sekunde zu terminieren) sind die Voraussetzung, um auf einem Fabrikgelände, auf dem Schrottplatz und in nächtlicher Hochhaus-Kulisse zu überleben. Gespielt wird zu zweit, gefeuert mit den aus "Lethal Enforcers" bekannten Plastik-Colts.



Abwechslungsreiche Szenen und schnelles 3D-Zooming zeichnen das Spiel aus





Stufenlose Zoom-Effekte sind für eine 3D-Echtzeit-Prügelei kein Problem: Trennen sich die Kontrahenten, werden aus Riesen-Figuren (links) putzige Mini-Sprites (rechts).

sehen weitaus exotischer aus als Ihre Sega-Konkurrenten, sind aber nicht weniger flüssig und realistisch animiert. Im Gegensatz zu diesen schwingen sie bizarre Waffen, treten in schimmernden Rüstungen auf und zaubern ihren Feinden bildschirmfüllende Feuer- und Partikel-Effekte entgegen. Auch die Hintergründe sind nicht von dieser Welt: Gewaltige Osterinsel-Monumente, die in Abstimmung mit den Kameraschwenks perspektivisch vorbeizoomen, glitzernde Märchenhöhlen und düstere Fantasy-Katakomben. Die surrealen Duelle finden nicht in einem Ring sondern auf Plattformen und Hoch-Plateaus statt. "Tohshinden", Takaras erste Beat'em-Up-Eigenproduktion, ist bislang nur für die Sony Playstation angekündigt und wird in diesen Tagen in Japan erscheinen.



Kaufen, Schlafen und Kommunizieren: Die Bewohner der zahlreichen Goemon-Siedlungen erwarten Euren Besuch.





Der größte Goemon aller Zeiten: In diesen Zwischenpassagen laßt Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf.



Neu ist der Panic!-Level, in dem Ihr mehrere Helden gleichzeitig vor einem hartnäckigen Verfolger steuert.

DIE RÜCKKE DES MYSTISC

Verstohlener Blick in Konamis Entwicklungsabteilung: Dort wird mit Hochdruck am neuen Mystical-Ninja gebastelt.

In der Stadt: Goemon hat mit dem Ur-Rollenspiel Ultima noch eine Sache gemeinsam: Die städtischen Szenen, bei denen Ihr plaudert, Passanten belästigt und mit Geld um Euch schmeißt. Dazu ertönen unbeschwerte Musik und die Geräusche eines fleißigen Stadtlebens. Hier wird niemals gekämpft, den Einsatz einer Waffe quittieren die Bürger lediglich mit einem Wutausbruch. Mit der Simulation von Hühner-Gackern ist Konami übrigens ein akustisches Novum geglückt. Die Geschäftspassagen nutzt der Hersteller für unterschwellige Produkt-Werbung: Während in "Goemon 2" die Konami-Farben auf pixelfeinen Plakaten leuchteten, erspäht Ihr im dritten Teils die einfarbigen Umrisse des Logos.

Die Arcade-Sequenzen: Goemon kann springen, krabbeln und laufen, und bekommt nach Verzehr eines bestimmten Extras eine Mordswut. Von "Street Fighter" haben die Entwickler die dynamische Atemtechnik übernommen, die Goemon an den Tag legt, wenn er nichts zu tun hat. Sein Brustkorb hebt und senkt sich und Goe atmet schwer aus seinem weit geöffneten Mund.

Die Plattform-Levels sind komplizierter (durch Türen könnt Ihr in andere Ebenen schlüpfen), enthalten eine Menge Geprügel und Extra-Sammeln, aber deutlich mehr Grübel-Hürden als in der letzten Folge. Um wieder 'rauszukommen, verschiebt Ihr Holztruhen oder klappt Drehkreuze so, daß sich Brücken bilden. Goemons dicklicher Kumpel kann sich auf 4x4-Pixel Größe schrumpfen – wahrscheinlich werden sich auch einige Rätsel um diese Eigenschaft drehen. Die Übersicht bewahrt Ihr durch eine mehrschichtige Automap, auf der Ihr zwischen den Level-Ebenen durchklickt.

Panic! In diesem Level steuert Ihr die ganze Bande: Die beiden Helden aus



Auf dem Sprung: Knapp ein Dutzend Endgegner versuchen Euch mit Mode-7-Effekten den Rest zu geben.



Gebt Stoff! Neben zwei weitreichenden Fäusten, steht Euch eine begrenzte Plasma-Munition zur Verfügung.

DER GOEMON-CLAN

Das ungewöhnliche Action-Adventure im Spielzeug-Look debütierte 1990 auf dem Famicom. Doch obwohl es in Japan zum Bestseller avancierte, wagte es Konami nicht, eine NES-Variante für den europäischen Markt zu veröffentlichen. Dafür übersetzte der Hersteller die erste Super-Nintendo-Version, die letztes Jahr als "Mystical Ninja" in die deutschen Geschäfte kam. Die beiden 16-Bit-Vorgänger im Detail:

MYSTICAL NINJA

Japan-Release: 1992
Umfang: 8 MBit
Wertung: 84%

Zwei Helden beim Sammeln, Kämpfen und Hüpfen. Die Stadtszenen sind schon vorhanden, ebenso die Plattform-Sequenzen und einige Mode-7-Effekte.

GOEMON 2

Japan-Release: Ende '93
Umfang: 16 MBit
Wertung: 86%

Das Duo freut sich über einen neuen Begleiter. Auch der Riesen-Goemon wird erstmals aus dem Hangar geholt und nimmt es mit Feinden in 3D auf.


Ausschnitt aus einer Goemon-Siedlung. Hier erholt Ihr Euch von den Jump'n'Run-Strapazen.

WORK IN PROGRESS


Goemon ist ein vielseitiger Kämpfer und Hüpfer. Leider trifft er auf Feinde, die davon auch etwas verstehen und zudem noch ein wenig größer sind.

HR HEN NINJAS


Neben den 3D-Duellen müßt Ihr einige Monster auch in 2D plattmachen.


Statt der scrollenden Landkarte von Goemon 2 gibt's diesmal eine Mode-7-Map.

"Mystical Ninja", den Kobold aus "Goemon 2" und ein neues, grün bewuscheltes Wesen. Verschiedene Endgegner wollen Euch ans Leder. Alle Helden satteln ihre Mech-Walker und fliehen frontal dem Spieler entgegen. Die Monster hinter Euch schießen mit Flammen oder fahren ihre hydraulischen Arme aus. Durch flinkes Umschalten und Hoppsen bewahrt Ihr Eure Helden vor Schaden. Sechziger-Jahre-Hammond-Klänge begleiten die panische Flucht.

Goemonzilla, der Zerstörer: Gewalt hat bekanntlich auf alle Menschen eine Faszination, doch Konami greift deshalb nicht gleich zu "Mortal Schlächter". Goemon ist eine Mischung aus Folklore und "Bart Simpson"-Humor. In den "Alles kurz & klein"-Levels ist der Riesen-Goemon noch zwei Köpfe größer geworden und einer der seltenen Helden, die jeden Bildschirm sprengen. Die Mech-Persiflage dient als Verschnaufpause im anspruchsvollen Spielemix: Ihr ballert und prügelt zu heroischen Fanfaren und John-Williams-Klängen.

Obermotze in 3D: Die Endkämpfe aus dem Cockpit des Goemon-Mechs kennen Import-Cracks aus dem zweiten Teil: Eine Mischung aus "Punch Out" und "Iron Soldier", bei der Ihr mit Dauerfeuer und schmetternder Geraden einen anderen Roboter in seine Einzelteile zerlegt.

In unserer Vorabversion waren die Levels noch in 50 hexadezimal numerierte Häppchen unterteilt und enthielten kaum Monster. Das wir uns "Goemon 3" unter den Nagel reißen, sobald eine testbare Version hereinflattert, versteht sich von selbst. Momentan überlegt Konami noch, ob sich das durch Batterie, Umfang und Übersetzung teure Produkt überhaupt in Deutschland lohnt. *wi*


Mit den richtigen Extras verwandelt Ihr Euch in einen Super-Goemon


Goemons Begleiter pflegt einen leicht affektierten Bewegungsstil...


...Goemon krabbelt traditionell in der Bauchlage


Neben dem Titelstar wurden für Goemon 3 noch drei weitere Helden gezeichnet.


Sokoban läßt grüßen: Mit taktisch klugem Kistenschieben und...


...-heben, bahnt Ihr Euch einen Weg zum Levelausgang.


Aus zwei mach drei, mach vier: Mit jeder Goemon-Folge stieg die Anzahl Eurer Helden. Links der Titelstar, ganz rechts die "Neue".



ACTION- UND ADVENTURE-FANS AUFGEPASST!

Steht Ihr auf knifflige Rätsel, ausgedehnte Einkaufsbummel und bizarre Endgegner-Duelle? Ihr möchtet Abwechslung, sucht Gespräche mit Passanten und sagenumwobende Schätze? Dann solltet Ihr jetzt zu einer Postkarte oder einem Briefbogen greifen: Konami möchte wissen, ob Ihr Euch für eine Übersetzung von "Goemon 3" interessiert und freut sich über Eure Meinung – egal ob als gieriges "Her mit dem Action-Adventure!" oder in Form einer seitenlangen Erklärung, warum Ihr Abenteuer-Helden wie Goemon lieber auf dem Bildschirm seht, als ringesammelnde Igel oder italienische Klempner. Jeder Einsender erhält eine Konami Videospiel-Musik-CD und einen Konami Games Guide. Schreibt unter dem Stichwort "Action & Adventure" an diese Adresse:

Konami Deutschland
Berner Straße 109
60437 Frankfurt











85%

"Die beste Basketballsimulation auf dem Markt."
Maniac



Für Super Nintendo und Mega Drive

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

JUMP RAN



Neue Optiken im NBA-Stadion: Der Anstoßkreis ist mit dem wunderschönen "Tournament Edition"-Logo verziert.





Die interessanteren Optionen seht Ihr im rechten Menü

Gott sei Dunk: Die „Tournament Edition“ von NBA Jam setzt auf Bewährtes und punktet mit neuen Features. Das spektakuläre Action-Basketball ist noch besser geworden.

Acclaim spielt den letzten Midway-Trumpf: Mit der Umsetzung des hochgelobten Arcade-Hits „NBA Jam Tournament“ endet die Zusammenarbeit zwischen dem Videospiel-Giganten und dem „Mortal Kombat“-Erfinder Midway. Der unauffällige Zusatz „Tournament Edition“ deutet an, daß sich gegenüber dem Hitparadenstürmer „NBA Jam“ nichts Dramatisches geändert hat. Allerdings erweiterte der NBA-gestählte Entwickler Iguana Entertainment die Arcade-Features um ein paar neue Einfälle.

Aufmachung und Spielfeldoptik wurden kaum geändert. Neben dem opulenten Option-Menü macht sich insbesondere die eingebaute Batterie bemerkbar. Lästiges Paßwort-Gekritzel gehört erfreulicherweise der Vergangenheit an. Außerdem sind diesmal nicht zwölf, sondern 38 versteckte Spieler zu entdecken – Andreas freut sich schon auf Eure Zuschriften, um sie im „Last Resort“ zu veröffentlichen. Apropos Spieler: Während beim „NBA Jam“-Original jedes der 27 Teams exakt zwei Spieler zur Verfügung stellte, könnt Ihr nun in den Viertelpausen die Stars auswechseln: Pro Mannschaft buhlen drei bis fünf Dunking-Spezialisten um die Trainer-Gunst. Allerdings bleibt es dabei, daß maximal zwei Spieler pro Team auflaufen.

Grafisch fällt nicht nur das schöne „Tournament Edition“-Logo in der Feldmitte auf, der wunderhübsche, perspektivische Zeilenscroller vermittelt einen realistischen Eindruck von der Tiefe des Spielfeldes. Die 24 MBit wurden außerdem dazu verwendet, die Basketball-Cracks mit neuen Animationen auszustatten und die Sprachausgabe zu vervielfachen. Der digitale Kommentator meldet sich jetzt öfters zu Wort. Allerdings tut sich selbst der versierteste Stadionsprecher schwer, wenn die Akteure wie der Blitz umherdribbeln: Die Spielgeschwindigkeit läßt sich bis auf das Vierfache erhöhen, ohne daß irgendwelche Ruckelprobleme auffallen. Beide 16-Bit-Versionen sind für März ‘95 angekündigt, zeitgleich soll eine spezielle Mega 32X-Variante erscheinen. Leider steht noch nicht fest, welche Besonderheiten die 32-Bit-Umsetzung auszeichnen. Etwas später erwarten wir Updates für Mega CD und Saturn. *mg*



ALT



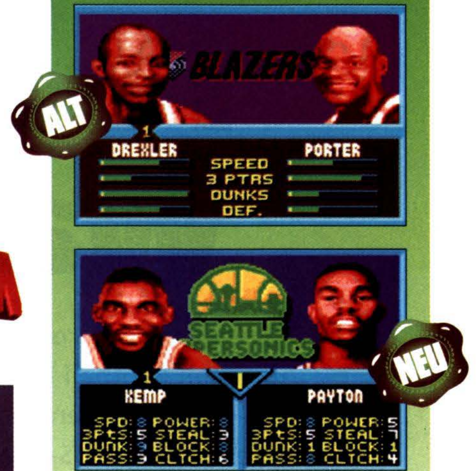
NEU

Die Stadionkulissen ähneln sich: Links oben seht Ihr den Vorgänger "NBA Jam", daneben die Tournament-Optik.

UNTERSCHIEDE AUF EINEN BLICK

	NBA Jam (Modul)	NBA Jam Tournament (Arcade)	NBA Jam Tournament (Modul)
Spieler pro Team / insgesamt	2 / 54	2-3 / 73	3-5 / 122
versteckte Spieler	12	49	38
Batterie	nein, Paßwort	nein	ja
Training [1]	nein	nein	ja
Spieler-Talente	4	4	8
Power-Ups	nein	nein	ja
Trainer-Tips	16	28	28
Zoom-Feature [2]	nein	ja	nein

Anmerkungen: (1) Im Trainings-Modus sind Eure beiden Spieler alleine auf dem Feld und können sich nach Herzenslust austoben. (2) Bei eindrucksvollen Dunkings zoomt die Kamera Richtung Spieler und zeigt die Aktion aus nächster Nähe.



Spieler-Talente

Gegenüber „NBA Jam“ sind die Spieler nicht mit vier Talent-Kriterien behaftet (Geschwindigkeit, Drei-Punkte-Wurf, Dunking, Verteidigung), sondern werden mit acht Attributen belegt. Neu dazu gekommen sind u. a. Paßgenauigkeit, Blockabwehr und "Steal". Das liest sich zwar ganz gut, doch darf bezweifelt werden, ob die Ergänzungen spielerisch oder taktisch großen Einfluß haben. Bis zum endgültigen Test haben wir's rausgefunden.



Die Power-Up-Symbole tauchen plötzlich auf, rotieren ein paar Mal und verschwinden dann wieder.

Power-Ups

Dieser zusätzliche Spielmodus hat Premiere: Nicht einmal das Arcade-Original konnte mit Extras locken. Aktiviert Ihr die Power-Ups, erscheinen auf dem Spielfeld zufällig Bonuskapseln. Wenn Euer Spieler die Extras rechtzeitig berührt, winken erhöhte Treffsicherheit, augenblicklicher „On fire“-Modus, kurzzeitiger Turboschub und andere Goodies.



SCORE
0000000



TETRIS & DR.MARIO
SUPER NINTENDO



CHAMPIONS LEAGUE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Volltreffer: Das Elfmeterschießen wird aus der Kicker-Perspektive gezeigt.



Vom Regen in die Traufe: Mit prächtigem Einsatz fighten Kameruns und Hollands Kicker um den Ball.



Leise rieselt der Schnee: Die kühle Witterung hindert den Italiener jedoch nicht an seinem fulminanten Torschuß.



Schönwetterfußball: Die Abwehr pennt im Mittelfeld, lediglich der Torwart greift engagiert nach dem Ball.

Die Soundkulisse kommt zwar dank gelegentlicher Sprachausgabe und ständigem Zuschauer-Gedröhne gut rüber, japanischen Fußball-Freaks wird jedoch ein unvergleichliches Digi-Feuerwerk geboten. Während des gesamten Spiels kommentiert ein Reporter die Aktionen auf dem Spielfeld – mit absolut verständlichen Worten. Dieses außergewöhnliche Feature schluckt natürlich eine Unmenge MBits, und so hat sich Konami dafür entschieden, in Europa eine spielerisch identische, aber sprachlich zensierte Version zu einem günstigeren Preis anzubieten.

Bayern München hat's gerade mal geschafft, jetzt probt Konami den Aufstieg in das europäische Fußball-Oberhaus. Super-NES-Fans erleben ein grafisch prächtiges Soccer mit spielerischer Fortune.

Während Mega-Drive-Besitzer die Weihnachtstage glücksselig mit ihrem "FIFA '95" verbrachten, mußten Nintendo-Kicker ins zweite Glied treten. Das 95er-Update von EA Sports läßt auf sich warten, außergewöhnliche Fußballsimulationen neueren Datums drängelten sich nicht in die Kaufhaus-Regale. Für den Februar '95 kündigt nun Konami ein exklusives Torschuß-Festival fürs Super NES an. MAN!AC hat die deutsche Version von "International Superstar Soccer" probegespielt.
Obwohl die Europa-Fassung gegenüber dem **Japan-Original** akustisch abgespeckt wurde, präsentiert sich die Konami-Entwicklung als reichhaltige und optisch außergewöhnlich gestylte Fußball-Simulation. Nach dem Genuß der vielfältigen Optionen traben die Spieler schließlich auf den Platz – und hier bestätigt sich die grafische Sonderklasse von "Superstar Soccer": Nicht nur, daß die Bewegungen der Kicker insgesamt sehr realistisch in Szene gesetzt wurden, Persönlichkeiten der einzelnen Nationalteams sind optisch bestens wiederzuerkennen. Der Pferdeschwanz von Roberto Baggio weht ebenso im Wind wie der Rauschebart von Alexis Lalas aus dem Team des WM-Gastgebers. Die elegant animierten Profis beherrschen natürlich Absatztrick, Flugkopfball und Fallrückzieher, legen auf Knopfdruck den Turbo ein und lassen sich spektakulär fallen, wenn der Gegner Bein statt Ball trifft. Dabei spielt es natürlich eine Rolle, ob Ihr auf trockenem, regennassem oder schneebedecktem Boden agiert.
Wer auf rasanten, taktisch gewürzten Strafraum-Fußball steht, sollte sich Konami's "International Superstar Soccer" vormerken. Inhaltlich ausgereift, technisch und besonders optisch wunderbar inszeniert und mit einer prima Joypad-Steuerung versehen, müssen sich "FIFA Soccer" und "World Cup Striker" in acht nehmen. War der erste Eindruck schon sehr gut, hat er sich nach einem halben Dutzend Matches ziemlich gefestigt. Ob die Sympathie bis zum Abpfiff währt, erfahrt Ihr im Test in der nächsten Ausgabe.
mg

TAKTIK IST TRUMPF

Klickt man sich anfangs durch die übersichtlichen Menüs, ist's kein Streß, sondern eine pure Freude. Angesichts der Optionsvielfalt wundert sich der Spieler, daß er problemlos die gewünschten Parameter einstellt, sich über liebevolle grafische Details freut und keine Sekunde über Sinn oder Unsinn von exzessiven Einstell-Varianten nachdenkt. Ein bis zwei Spieler wählen aus mehreren Turnier-Modi und sind herzlich zum Training eingeladen. Damit sich das Arbeitsverweigerungs-Modell Frankfurt nicht wiederholt, wurde das Training in kleine Häppchen mit Wettbewerbscharakter eingeteilt. Netterweise beachtet der Schiedsrichter alle Regeln (inklusive Rückpaß-Tabu), zückt gelbe und rote Karten und läutet bei Unentschieden eine Verlängerung mit optionalem Elfmeterschießen ein.









Konami treibt's bunt: Die Menüs sind vorbildlich strukturiert und sogar von Spiele-Neueinsteigern zu bedienen.



KONAMI®

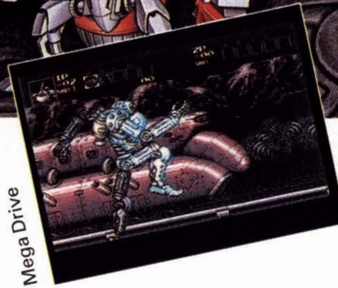
SuperstarkerVideospieleSpaß



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive

Volle Farbunterstützung mit Super GAME BOY

DM 69,95

NEU!



Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

DM 129,95

NEU!



MAN!AC 10/94 schreibt:
„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super Nintendo -„Probotector"– wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt."



Horten
Horten
Horten

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector"-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.





KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/449

TOR ZU DEN

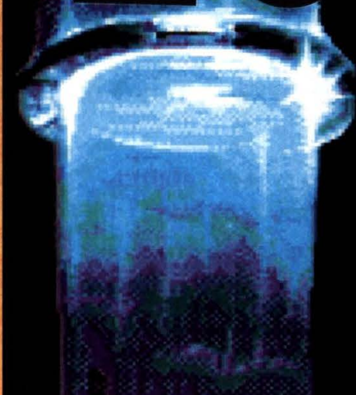
Schakalmenschen und hochtechnisierte Götter: Kurt Russel schlüpft als Colonel Jack O'Neil durch Roland Emmerichs "Stargate" nach Techno-Ägypten. Acclaim bannte das Science-fiction-Spektakel auf Modul.



1928 buddelt es ein Archäologe in der Nähe von Gizeh aus: Das Stargate, die Hinterlassenschaft eines fantastischen Sternenvolkes. Die Army reißt sich den sieben Meter durchmessenden Metallring unter den Nagel und experimentiert mit ihm herum, bleibt jedoch erfolglos.

1993 startet Catherine Langford (Viveca Lindford), die Tochter des "Stargate"-Entdeckers, einen neuen Versuch zur Aufdeckung des Mysteriums. Zusammen mit Colonel Jack O'Neil heuert sie den jungen Ägyptologen Daniel Jackson an. Seine Theorien über den hochtechnisierten Ursprung der ägyptischen Kultur machten Jackson bei seinen Kollegen unbeliebt. Klar, daß ihn dieser Hintergrund für die Arbeit am "Stargate"-Projekt qualifiziert. Tatsächlich findet er nach sorgfältigem Herumstöbern in alten Hyroglyphen die Lösung.

Zusammen mit O'Neil und vier anderen Begleitern tritt er durch das "Stargate" die Millionen Lichtjahre weite Reise zum Planeten Abydos an. Außer viel Sand und allerlei fremdartigem Getier finden sie dort auch Menschen. Durch ihre Faszination geblendet, bemerken sie die Versiegelung des "Stargates" zu spät. Ohne jede Hoffnung auf Rückkehr erkunden sie ihre feindselige Umgebung, die momentan vom Gott Ra und einer Horde Tiermenschen heimgesucht wird. Bei einem Vorstoß in den Tempel der mythischen Bestien erleben die Weltraum-Touristen eine Überraschung: Ras Pyramide ist bis zum Bersten mit High-Tech vollgestopft. Die sagenum-



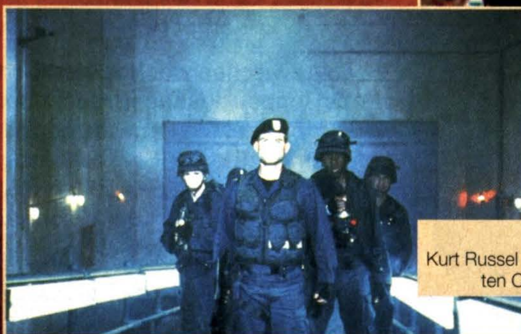
Jackson hat's geschafft: Das Stargate in Aktion (Mega Drive)



Botschaft der Götter? Die Eingeborenen finden das "Stargate" eindrucksvoll.



Kein aufwendiges Science-Epos ohne Aliens. Ein schottisches Hochlandpferd mimt das freundliche Zottelvieh. Feindliche Biester beugen sich der rohen Waffengewalt.



Der böse Blick: Kurt Russel "O'Neil" ist bei der Rolle des harten Offiziers in seinem Element.



Falkenjagd: Mit der MG verarbeitet Ihr Horus zum Bratvogel.

HANDHELD-STARGATE:

Die Game-Boy-Umsetzung von "Stargate" hat mit den vorgestellten 16-Bit-Versionen spielerisch nichts gemein: Die Programmierer verarbeiteten den Film zu einem listigen Denkspiel, das entfernt an "Tetris" erinnert. In einen kreisrunden Schacht fallen Spielsteine, die beidseitig bedruckt sind und von Euch gewendet und verschoben werden. Sobald identische Symbole neben- oder übereinander liegen, lösen sich diese in nichts auf.



HIGH-TECH-OLYMP

Ägypten: Land einer versunkenen Hochkultur und mythologischer Geheimnisse. Pyramiden, Mumien und schakalköpfige Götzen fesselten nicht nur die Fantasie ganzer Forscherheere, sondern auch die von "Universal Soldier"-Regisseur Roland Emmerich. In seinem 55 Millionen Dollar teuren Science-fiction-Abenteuer "Stargate" verwirklicht er seine Vision um den Ursprung der ägyptischen Zivilisation. Errichteten die Ägypter ihre großartigen Bauten wirklich ohne moderne Hilfsmittel? Oder halfen ihnen außerirdische Überwesen, die als Götter in ihre Geschichtsschreibung eingingen? Die letztere Theorie hat es dem deutschen Filmemacher angetan. In "Stargate" erweckt er den ägyptischen Götterhimmel im High-Tech-Gewand zu neuem Leben.



Finster: Der Blechkopf von Ras Handlanger erinnert an den Totengott Anubis.



Nasenlos schön: Die Sphinx als Zeugnis vergangener Zeiten.

STERNEN

wobenen Streitwagen der Götter entpuppen sich als Raumschiffe. Für die Rückkehr zur Mutter Erde muß das Team nur noch Ra beseitigen. Leider strotzt der Gott vor Macht und hat noch lange nicht vor abzudanken. Der Konflikt artet in ein globales Ereignis aus, über das Ihr zum Deutschlandstart am 30.03. mehr erfahrt.

Wer's nicht mehr erwarten kann, liebäugelt mit Akklaims Umsetzung für das Mega Drive: Als schlagkräftigster "Stargate"-Charakter ballert sich O'Neil durch neun horizontal scrollende Level. Riesenreptilien und Drachenlibellen sind mit dem Maschinengewehr oder einer Handgranate schnell erledigt. Die Verwandten des falkenköpfigen Gottes Horus bereiten Euch mehr Probleme: Die Piepmätze haben zwei Leben. Nach dem Verlust des ersten materialisieren sie nochmal und heizen Euch mit ihrem Blitzstab ein.

Die Bewegungen des Colonels wurden sorgfältig nachgestellt: Er ballert in sämtliche Himmelsrichtungen und zieht sogar in geduckter Haltung.in den Kampf. Auch die Soundkulisse stimmt: MG-Geknattere und Granatenexplosionen vor dem düster-geheimnisvollen Filmsoundtrack bringen Euch in Action-Laune. Die Hintergrundgrafiken verleihen dem ägyptischen Ambiente kraftvoll Ausdruck: Rauscht Ihr zwischen zwei Lehmziegelbauten über eine Hängebrücke, scrollt ein eindrucksvolles Stadtpanorama versetzt mit. In den Wüstenleveln genießt Ihr sanft geschwungene Sanddünen und leidet unter unbarmherziger Sonnenglut. Zerklüftete Höhlen in den Gebirgsleveln laden zur Erkundung ein. Auch modernste Technologie und verwitterte Hyroglyphen warten auf Neugierige: Die Pyramiden sind voll davon. Auf Erfor, am Rande von Ras Techno-Tempel, erwartet Euch ein überwältigender Ausblick auf die Wüstenei. In den High-Tech-Leveln kämpft Ihr außerdem gegen Roboter. Insbesondere Horus' fliegende Androiden sind ein grafischer Leckerbissen: Die Animationen der Flattermänner sind bestechend flüssig und laden zum Mitflug ein. Weniger angenehm: Sie ballern mit der Laserknarre um sich.

"Stargate" sollten sich nicht nur die Hobby-Ägyptologen vormerken.



Fliegendes Stahlmonster: Die Streitwagen ägyptischer Götter entpuppen sich als Raumschiffe.

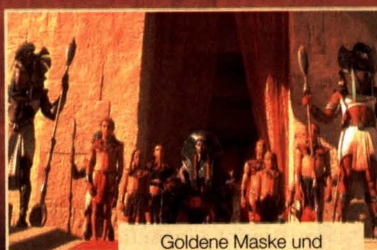






O'Neil in Hochform. Zur Rettung der Truppe vollbringt der Colonel sportliche Höchstleistungen.





Goldene Maske und spitzes Kinn. Ra ist der Urvater der Pharaonen.



Aufwendige Kulissen und Kostüme hauchen Abydos Leben ein.



Beeindruckende Aussicht: Verlaßt Ihr das Innere der Pyramide, genießt Ihr das Wüstenpanorama. Doch aufgepaßt: Die Sonne brennt Euch auf's Hirn.

EINMAL ABYDOS UND ZUÜCK

Die Reise zum Planeten Abydos verschlang nicht nur Unsummen an Dollars, sondern zehrte auch an der Substanz der Crew: Der Großteil des Filmes wurde in der Arizona-Wüste abgedreht. Nicht nur die Koordinierung der riesigen Statistenmenge bereitete Kopfzerbrechen: Ohne ausreichende Wasserversorgung lagen die Darsteller aufgrund der glühenden Hitze flach. Vor Beginn der Dreharbeiten mußte in der Wüste die Stadt "Techno-Ägypten" aufgebaut werden. Allein für den Trohnsaal des Gottes Ra nahmen Regisseur Roland Emmerich und Drehbuchautor Dean Devlin einen kompletten Flugzeughangar in Beschlag. Die Einkleidung von 1500 Soldaten des Jahres 1928 v. Chr. und riesige Ägypterhorden trieben die Kostümdesigner in den Wahnsinn. Bei der Besetzung der Reisegruppe ließ sich Emmerich nicht lumpen: Die Hauptrolle übernimmt Kurt Russel alias Colonel O'Neils. Russel kennt Ihr aus John-Carpenter-Filmen wie "Das Ding aus einer anderen Welt" oder "Die Klapperschlange". James "Daniel Jackson" Spader spielte in "Wolf" Jack Nicholsons bissigen Widersacher.



Hudson Japan hat soeben die Entwicklung von vier Mega-CD-Spielen beendet, darunter eine Umsetzung der überragenden Baller-Orgie "Lords of Thunder", sowie "Dungeon Explorer 2", ein Action-Adventure-Leckerbissen, der ursprünglich für die PC-Engine erschien. Erfreulich: Trotz des begrenzten Mega-CD-Marktes werden alle vier Spiele im nächsten Jahr auch in Deutschland ausgeliefert.

Mega-Shodown

DSNKs erfolgreichstes Prügelspiel wird derzeit für das Mega Drive umgesetzt. Genau wie bei den Fassungen für Super Nintendo (MAN!AC 1/95) und 3DO wählt Ihr eine von zwölf Spielfiguren, die dem bösen Evil King in den Hintern treten. Die Unterschiede zu "Street Fighter 2" sind dabei größer als bei anderen Prügelspielen: Obwohl einige Specials an das Vorbild erinnern, treten völlig neue, unkonventionelle und mit verschiedenen Waffen ausgerüstete Spielfiguren an: Charlotte schwingt ihren Degen, Galford hetzt seinen bissigen Hund auf den Gegner und Giftzwerg Gen-An schlitzt Euch mit seinem Krallenhandschuh auf.

Samurai Shodown, 24 MBit, Sega, ab März für MD



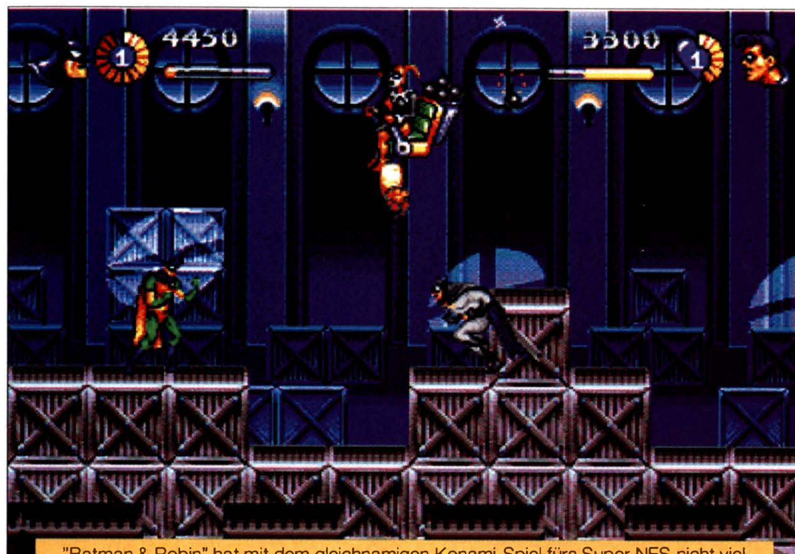
"Samurai Shodown" total: Nach Neo-Geo-, Super-NES-, Game-Boy- und 3DO-Fassungen jetzt für Mega Drive.

3DO-Update

Wenn im Mai dieses Jahres die ersten offiziellen 3DOs in Deutschland ausgeliefert werden, hat sich das Design der 32-Bit-Konsole deutlich geändert. Das optisch überarbeitete Grundgerät hat jetzt einen Toplader und ist der japanischen PC-Engine nachempfunden – und ähnelt somit dem CDi-Player 450 von Philips. Das Joypad wurde nicht umgeformt, lediglich zwei Knöpfe sehen dezent anders aus.

3D● FZ-1 Real, Panasonic, unter 1000 Mark, ab Mai in Deutschland





"Batman & Robin" hat mit dem gleichnamigen Konami-Spiel fürs Super NES nicht viel gemein: Auf dem Mega Drive ist es eine actiongeladene Genre-Mischung à la "Probotector".

Batman & Robin

Superhelden total! Nachdem unser "Natural Born Super-Heroes"-Artikel bereits abgeschlossen war, flatterte unangemeldet Segas Version des Kult-Zeichentricks "The Adventures of Batman & Robin" in die Redaktion.
Zu Beginn trügt der Schein. Ihr boxt als Batman auf Jokers Ganoven ein, sammelt verschiedene Baterang-Arten und hangelt Euch "Aladdin"-konform an Wänden und Stangen entlang. Auf den ersten Blick also ein normales Beat'em-Up. Allerdings entpuppt sich "Batman & Robin" nach längerem Spielen nicht als weiterer Prügelspiel-Abklatsch, sondern brennt ein Action-Inferno ab, das die Hardware des Mega Drive tüchtig fordert.
Bereits im ersten Level ziehen die Häuser in perspektivischem Scrolling vorbei. Bomben explodieren, überall lodern Flammen. Dank diesen Effekten erscheinen die Häuser so realistisch, daß sie beinahe aus dem Bildschirm fallen. Im zweiten Abschnitt, einem feindüberfüllten Juwelierladen, halten sich die Special-FX in Grenzen, dafür werdet Ihr kurz darauf in einem Aufzug mit unzähligen Parallax-Ebenen entzückt. Ein psychedelisch-subtropischer Pilzwald weckt Erinnerungen an "Flink", die Steinzeit- und Unterwasser-Abschnitte waren in unserer Version noch nicht fertig programmiert. Zudem absolviert Ihr pfiffige Shoot'em-Up-Szenen: Erst gleitet Ihr mit dem Batwing über das mehrstufig scrollendes Gotham City, später segelt Ihr über eine wabernde Höhlen-Schucht.
Wer auf Special-FX steht, sollte sich das Sega-Modul, das ein bißchen an "Probotector" erinnert, vormerken.

Batman & Robin, Sega, 16 MBit, ab März für Mega Drive


Die Häuser im Hintergrund scrollen perspektivisch an Eurem Helden vorbei


Die Baller-Levels waren in unserer Version leider noch ohne Gegner



Im Gegensatz zu vielen japanischen Tennisspielen sind Grafiken und Größenverhältnisse auf realistisch getrimmt. Links seht Ihr die Spielerdaten von Ex-Profi Arthur Ashe.

ATP-TENNIS

Becker ist oben auf, Graf schwächelt, Sega probt den Turniersieg: Zur Zeit arbeitet **Sega Sports** an einer neuen Tennissimulation fürs Mega Drive, die ein bis vier Spielern die Gelegenheit gibt, eine komplette ATP-Saison mit den Original-Akteuren nachzuspielen. Sieht man vom üblichen Options-Overflow ab (inklusive Oldie-Championship mit altgedienten Tennis-Greisen), verblüfft das Tennisspiel mit solider Sprachausgabe und bekömmlicher Steuerung. Die Ballwechsel sind flott, der Filzball bewegt sich ruckfrei über das Netz und die Cracks sind sich auch für Hechtsprünge nicht zu schade. Wenn nichts mehr schief geht, könnte "ATP Tour Championship Tennis" das beste Mega-Drive-Tennis werden.

ATP Tour Championship Tennis, 16 MBit, Sega, ab März für Mega Drive

Weiterhin arbeitet Sega (Midwest Studio) an der Eisbockeysimulation "NHL All-Star Hockey '95". Die US-Produktion hat die offizielle NHLPA-Lizenz und bietet alle Teamnamen sowie die komplette Spieler-Palette der nordamerikanischen Eisbockeyliga.



FLUGÜBUNG

Simulationshungrige Super-NES-Besitzer erwarten freudig Gametek's "Carrier Aces". In einem urigen Flugvehikel schlingert Ihr über den Himmel des zweiten Weltkrieges. Ihr spielt wahlweise einen japanischen oder amerikanischen Piloten und bombardiert feindliche Schiffe. Vor dem Scharmützel ist das Absolvieren ausreichender Trainingsmissionen empfehlenswert. Die Ausstattung Eures "Vogels" nehmt Ihr selber in die Hand.

Carrier Aces, 16 MBit, Gametek, ab Februar für Super NES

Oldie-Revival: In Zusammenarbeit mit Williams will Atari hauseigene Arcade-Klassiker für den Jaguar entwickeln. Im Gespräch sind aufgemotzte Umsetzungen von "Joust", "Defender" (von Jeff Minter) und "Robotron". Williams programmiert parallel entsprechende Versionen für PCs.

Return of the Living Dead: Digital Pictures' "Night Trap" wurde letztes Jahr von Sega Amerika aus dem Handel gezogen. Jetzt will der Hersteller das umstrittene "Horrorspiel" in der USA auf eigene Faust wiederveröffentlichen – zusammen mit einer grafisch wesentlich besseren 32X-Version.



Playstation gegen den Rest der Welt
JUDGMENT

Während sich der Marktführer Nintendo noch zurückhält, hat Sony die Schlacht um den CD-Spielemarkt eröffnet. Mit der Playstation steht Sega und Panasonic ein mächtiger Konkurrent gegenüber.



Die Playstation ist nur wenig größer als ein Super Nintendo. An der Oberseite befinden sich Buttons zum Öffnen des Top-Laders, Einschalter und Reset-Taste.

Großes Zittern in der Redaktion: Kommt die Playstation, Sonys neue Wunderkonsole, noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest? Videospielspezialist aRJay in Köln machte es möglich und besorgte uns ein Gerät direkt aus Japan. Mit dabei waren auch schon die ersten Spiele, allen voran "Ridge Racer", das momentan beste Autorennspiel der Welt. Für Europäer war es nicht leicht, eines der Geräte zu ergattern. Wieviele Playstations in Japan ausgeliefert wurden, konnte uns kein Insider verraten, fest steht lediglich, daß Sony ambitioniertes Videospiel-Debüt innerhalb von zwei Wochen restlos ausverkauft war.

Gehäuse und Anschlüsse

Dem Grundgerät, das in Japan gut 40.000 Yen kostet, liegt neben einem Cinch- und einem Netz-Kabel ein sehr ungewöhnlich gestyltes Joypad bei: Gesteuert wird über vier Richtungsknöpfe (die unter dem Joypad-Gehäuse auf einer gemeinsamen Scheibe ruhen) und vier Feuerknöpfe. Ein Start- und Option-Taster sind auf dem Steg zwischen Steuer- und Feuerknöpfen untergebracht. Das Playstation-Joypad ist etwas höher als seine Sega- und Nintendo-Verwandten und verfügt über vier seitliche Taster. Insgesamt stehen Euch also maximal zehn Knöpfe zur Verfügung.

Das Joypad ist ähnlich aufgebaut wie der Super-Nintendo-Kollege, jedoch gibt es jeweils zwei Links/Rechts-Tasten.

An der Gehäuse-Vorderseite sind über den beiden Joypad-Buchsen (im Sony-eigenen Format, mit keinem anderen



Die kurze Ladepause vor Spielbeginn verkürzt Euch eine 1:1-Umsetzung des Namco-Klassikers "Galaxian". Ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, das Spielfeld leerzuballern – Martin gelang es auf Anhieb. Danach wird das Rennvergnügen von keinen weiteren Zugriffszeiten getrübt.

Ridge Racer



Vier, in voller Größe rotierende Sport-Boliden stimmen Euch auf die begehrteste Automatenunmsetzung des Jahres ein. Bei "Ridge Racer" habt Ihr die Wahl: Legt Ihr Wert auf einen Traumwagen mit halsbrecherischer Beschleunigung oder fahrlässiger Höchstgeschwindigkeit? Oder sucht Ihr nach einem Coupe, das durch unverwüstliche Kurvenlage überzeugt?
Nach dem Start liegt das Feld noch eng beieinander, doch schon in der ersten Kurve trennt sich die Spreu vom Weizen. Im Easy-Level brettert Ihr vierspurig durch die mondäne Mischung aus Monte Carlo und Hong Kong, am Strand vorbei, über einen Bergpaß und unter aufsteigendem Flugzeug zurück in die Häuserschluchten der City. Für Überholmanöver habt Ihr selbst in den Kurven meist noch die volle Highway-Breite zur Verfügung. Der mittlere und der höchste Schwierigkeitsgrad führt Euch über denselben Kurs, konfrontiert Euch aber mit erhöhter Maximal-Geschwindigkeit und neuen Schikanen.Wer auf Medium oder Hard umsteigt, wird mit vollem Karacho in eine Absperrung rasen – die Straßenarbeiten haben begonnen und führen zu Umleitungen und High-



Vier Rennwagen mit unterschiedlichen Fahreigenschaften stehen in Eurer Garage. Hier ein Ferrari F-40-Clone.



Vollgas: Das Kurvenverhalten wird bei "Ridge Racer" verblüffend echt simuliert.





Ein apartes Namco-Mädel gibt das Startsignal. Hoffentlich ist sie bei der Siegerehrung mit dabei.

NT DAY



Oberhalb der Sony-eigenen Joypadanschlüsse ist für jeden Spieler ein eigener Memory-Card-Einschub vorhanden

Sieht nicht so aus, liegt aber erstaunlich gut in der Hand: Mit dem Playstation-Pad werdet Ihr schnell zurechtkommen.



Das Saturn ist deutlich größer und klobiger als die Playstation. Auch das Joypad kann weniger überzeugen.

Controller kompatibel) zwei schmale Einschub-Fächer. Hier werden die Memory-Cards (zum Speichern von Spielständen, Highscores und anderen Daten) eingelegt; da die Playstation zwei Speicherkarten verwalten kann, ist es Euch theoretisch möglich, mit einem eigenen Helden oder Spielstand gegen den eines Freundes anzutreten. Eine konkrete Anwendung für zwei Cards ist uns jedoch noch nicht bekannt.

An der Geräte-Rückseite sind alle handelsüblichen Ausgänge angebracht: Eine Super-VHS- und drei Cinch-Buchsen sowie ein Anschluß für das RGB-Kabel. Außerdem haben die Sony-Techniker einen Erweiterungsport in ihre Maschine eingebaut, an den Ihr beispielsweise eine spezielle Digital-Video-Cartridge anschließen könntet.

Die runden Buttons zum Anschalten, Reset und Öffnen des Topladers sind auf der Oberseite des Geräts angebracht. Das CD-ROM-Laufwerk wird mit Double Speed angetrieben, und Spiele, die ausschließlich auf schwarzen CD-ROMs erscheinen, sollen speziell codiert und angeblich kopiersicher sind.

Technische Daten

	Saturn	Playstation
Hauptprozessor	2 x Hitachi SH2	R3000A
Architektur	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC
Taktfrequenz	28 MHz	33,8 MHz
CO-Prozessoren	Hitachi SH1 CISC, 24 Bit DSP, Motorola 68.000	siehe Seite 24
Grafik:		
Effekte	Gouraud Shading, Texture Mapping, 5 Ebenen Hardware Scrolling, Sprite Rotation, Drehung, 4 Hardware-Sprite-Planes, 2 Sprite-Manipulation-Planes	siehe Seite 24
Farbpalette	16,8 Millionen	16,8 Millionen
Auflösung	352x224 und 640x224 Pixel	256x224 bis 640x448 Pixel
RAM-Speicher:		
Main	2 MByte	2 MByte
Video	1,5 MByte	1 MByte
Audio	512 KByte	512 KByte
CD-Cache	512 KByte	256 KByte
Audio	16 Bit 68.000, 32 PCM Kanäle, 8 FM Kanäle	ADPCM, 24 Kanäle
Sampling Rate	44,1 KHz	44,1 KHz
Zirka-Preis (Japan)	750 Mark	650 Mark



In engen Kurven führt das Heck des temperamentvollen Ferraris ein fröhliches Eigenleben.



Beeindruckende Licht- und Soundeffekte erwarten Euch bei der Fahrt durch die zwei Tunnels der fiktiven Großstadt.



In einem speziellen Menü könnt Ihr Euch die Musikstücke der eingelegten Musik anhören

Speed-Slalom zwischen schmucklosen Bauzäunen. Im Gegensatz zu den Karrosserie-zermürbenden Stunts von "Daytona USA" und der Crash-Vielfalt von "Cruis'n USA" prallt der Ridge Racer an Leitplanken und Tunnelwänden ab und verliert nur etwas Geschwindigkeit. Dafür stimmt das Slide-Verhalten: Kein MAN!AC hat bisher ein Rennspiel erlebt, bei Ihr verwegener um die Kurven schlittern konntet.

Trotzdem ist ein einziger Kurs zu wenig. Noch schwerer wiegt die Abwesenheit eines Zwei-Spieler-Modus. Zumindest raubt die fantasievolle 3D-Grafik in 32.000 Farben auch dem passiven Zuschauer den Atem, wobei dem Pedantenauge ein vereinzeltes, pixelschmales Flackern auffällt. Parallel zu Reifenquietschen und Motorendröhnen jeder Drehzahl feuert Euch manisches Tekno-Gebolze an. Da während des Rennens keine Ladezeiten anfallen, hat die Playstation nichts dagegen, wenn Ihr die "Ridge Racer"-CD rausnehmt und stattdessen zur neuen "Slayer"-Scheibe losbrettert. Die Effekte kommen dann von der Konsole, die Musik jedoch aus der eigenen Sammlung. *wi*

Testmuster von aRJay Games, Köln, Tel. 0221/121067

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	86%

Wer entwickelt für was?

In dieser Tabelle verraten wir, welche Software-Hersteller für welche Konsole entwickeln. Daran könnt Ihr ablesen, wie die Spielezukunft der einzelnen CD-ROM-Systeme aussehen wird.

	Saturn	PSX	3DO
Acclaim	○ (gelb)	○ (gelb)	○ (gelb)
Ascii	●	●	●
Artdink	●	●	○ (rot)
Bandai	○ (rot)	●	●
Capcom	○ (gelb)	●	●
Sierra (Coktel, Dynamix)	○ (rot)	○ (gelb)	○ (rot)
Crystal Dynamix	●	●	●
Data East	●	○ (rot)	○ (rot)
Electronic Arts	○ (gelb)	○ (gelb)	●
Hudson	●	○ (rot)	○ (rot)
Human	●	○ (rot)	○ (gelb)
Infogrames	●	○ (gelb)	●
Interplay	●	○ (gelb)	●
Koei	○ (gelb)	●	●
Konami	○ (gelb)	●	○ (rot)
LucasArts	●	●	●
JVC/Victor	●	●	○ (rot)
Namco	○ (gelb)	●	●
Sony (Psygnosis)	○ (rot)	●	●
Rocket Science	○ (gelb)	○ (rot)	○ (gelb)
Software Toolworks (Mindscape, SSI)	○ (rot)	○ (gelb)	●
Spectrum Holobyte (Microprose)	○ (rot)	○ (gelb)	○ (rot)
Sunsoft	●	●	○ (rot)
Taito	●	●	○ (rot)
Time Warner Interactive	●	●	○ (gelb)
U.S. Gold	○ (gelb)	○ (gelb)	●
Virgin	●	●	●
Williams (Bally/Midway)	○ (rot)	○ (rot)	○ (rot)

● (grün) definitiver Spiele-Entwickler für dieses System
○ (gelb) wird voraussichtlich für dieses System entwickeln
○ (rot) Entwicklung gestoppt oder noch keine Pläne, für dieses System zu programmieren

Software fü

Eine große Software-Bibliothek ist der Schlüssel zum Erfolg einer Spielkonsole. MAN!AC verrät, welche Spiele für die Playstation geplant sind.

Das Interesse der Spiele-Branche an neuer Hardware ist groß – vielleicht noch größer als der Appetit der Kundschaft. Im Vergleich zum Release des Jaguars und des CD³², aber auch des 3DOs, herrscht nach Playstation-Informationen und Entwicklgsystemen eine rege Nachfrage. Als Alternative zu Nintendo, die trotz ihres weltweiten Erfolges als schwieriger Partner gelten, wird Sonys Videospiel-Debüt von den internationalen Spieleherstellern begrüßt. Nur selten dringt ein kritischer Playstation-Kommentar an die Öffentlichkeit – und der kommt meist aus dem Mund der direkten Mitbewerber Sega, Nintendo und 3DO. Alle vier Firmen stehen auf einer guten Position im turbulenten Spielemarkt. Trotz ruppiger Auf und Abs hat Sega unter den Lizenznehmern noch einen Sympathiebonus, 15 Jahre Branchen-Erfahrung und die weltbesten Automatenentwickler. Als ständige Kraft im Nacken von Nintendo ließ sich ganz gut operieren. Die Herausforderung durch Sony verschiebt des Kräfteverhältnis – es ist gewiß, daß viele Kunden noch auf Nintendo warten und Saturn und Playstation erst einmal im Regal stehen lassen. Um sich gegen die beiden 32-Bit-Streithanseln abzuheben,



Bei "Tama" bewegt Ihr ein komplettes 3D-Spielfeld, um eine Kugel durch ein Labyrinth ans Ziel zu steuern.

Parodius



Konami setzt auf Tradition: Während die Konkurrenz neumodische Polygon-Scharmützel bevorzugt, versorgen uns die "Gradius"- und "Probotector"-Erfinder mit einer Umsetzung ihrer besten Vertikal-Scroller. Der "Parodius"-Doppelpack enthält das Original-"Parodius" sowie die kürzlich erschienene Arcade-Fortsetzung "Ultimate Parodius", seit wenigen Wochen auch als Japan-Import für das Super NES verfügbar. Inhaltlich und optisch lassen sich keine Unterschiede zu den Spielautomaten ausmachen, der Sound klingt jedoch nicht ganz so fulminant. Im Gegensatz zu den bisherigen Versionen für das Super Nintendo dürfen auf der Playstation zwei Spieler gleichzeitig den Kampf aufnehmen. Überraschenderweise gab es eini-



Die Meerjungfrau bombardiert Euch mit japanischen Schriftzeichen und wippt verführerisch mit ihrem Busen.



Das Original-"Parodius" wurde 1:1 umgesetzt – nur ruckelt's weniger als auf dem Automaten.



An dieser Stelle verlangsamen sich die die Bewegungsabläufe sogar im Ein-Spieler-Modus.

ÜR DIE PLAYSTATION

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE

Schaltet Ihr die Playstation ein, ohne davor eine CD eingelegt zu haben, begrüßt Euch nach dem Sony-Logo und der Surround-Fanfare ein Menü-Bildschirm mit zwei japanischen Auswahl-Optionen. Im Gegensatz zum verrückten Menü-System des Sega Saturn beschränkt sich die Benutzeroberfläche der Sony Playstation auf die wichtigsten Standard-Einstellungen: Im Audio-Menü stehen Euch alle Funktionen eines normalen CD.-Spielers zur Verfügung; Gimmicks wie die Pitch- oder Surround-Regler des Saturn haben sich die Sony-Programmierer aber gespart. Für die Verwaltung der Memory-Cards gibt´s einen eigenen Bildschirm.

Das Playstation-Interface: Ihr klickt Euch entweder ins Options-Menü oder auf den CD-Audio-Bildschirm (rechts).

Im CD-Audio-Menü greift Ihr auf alle Funktionen eines handelsüblichen CD-Players zurück. Die gesamte Benutzeroberfläche wird übrigens im Interlace-Modus dargestellt.

Das CD-Audio-Menü des Sega Saturn: Die beiden Würfel pulsieren im Rhythmus der Musik.

Beinah hätten wir Euch den ersten Playstation-Tip unterschlagen: Wenn Ihr bei "Ridge Racer" auf allen drei Schwierigkeitsstufen und im Time Trial gewinnt (achtet auf den Phantom-Fahrer!), erwarten Euch die Levels im Reverse- bzw. Spiegel-Modus. Seid Ihr auch hier siegreich, dürft Ihr mit einem schwarzen Lamborghini losrasen.

verspricht der Marktführer einen technischen Leistungsschub – 64 Bit zum 16-Bit-Preis.

Ganz links seht Ihr eine Hersteller/Entwicklertabelle, wie Ihr sie bereits aus MAN!AC 2/94 kennt. Die Angaben haben wir unter Aufwendung all unserer Kontakte zusammengetragen – Armin telefonierte mit Dutzenden von US- und Japan-Herstellern, Namihiro sichtete die japanische Fachpresse (allein 1000 Seiten Famicom Tshushin!) und plauderte mit dem Sony-Verbündeten Namco, Winnie spähte im Internet und sprach mit europäischen Entwicklern. Der Bedeutung von Super Nintendo, Mega CD und 32X ungeachtet, konzentrieren wir uns bei dieser Liste auf die neue Generation der CD-Maschinen und auf Spielehersteller für Playstation, Saturn und 3DO.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN

	Name	Hersteller	Genre
Januar	Toshinden	Takara	Beat'em-Up
	Cybersled	Namco	3D-Action
	Space Griffon VF9	k.A.	3D-Mech-Action
	Motor Toon GP	Sony	Cartoon-Rennspiel
	Rayman	Ubisoft	Jump'n'Run
Februar	Starblade Alpha	Namco	3D-Shoot'em-Up
	Kileak the Blood	Sony	3D-Action
	Philosoma	Sony	3D-Shoot'em-Up
	Boxer's Road	New	Sport
März	Raiden Collection	Namco	Shoot'em-Up
	Metal Jacket	Pony Canyon	3D-Mech-Action
	Dark Stalkers	Capcom	Beat'em-Up



Viele, viele bunte Smarties: Der Obermotz schält sich aus dem Boden und wirft mit Kleinvieh um sich.

ge wenige Stellen, wo es zu dezenten Ruckelproblemen kam. Dies läßt sich jeodch eher verschmerzen als die kurzen Ladepausen während den Levels. Zwei bis drei Mal pro Abschnitt stockt das Bildschirmgeschen für wenige Augenblicke, wenn von CD Grafik- und Sounddaten nachgeladen werden.

Spielerisch geben sich die beiden "Parodius"-Episoden keine Blöße: Der aberwitzige, kunterbunte Vertikalscroller hat im Lauf der Jahre nur wenig von seinem Charme eingebüßt. Insider-Gags, durchgeknallte Grafik- und Soundcollagen sowie das bewährte Konami-Feintuning zeichnen Konamis 32-Bit-Premiere aus. *mg*

Muster von aRJay, Tel.: 0221/121067

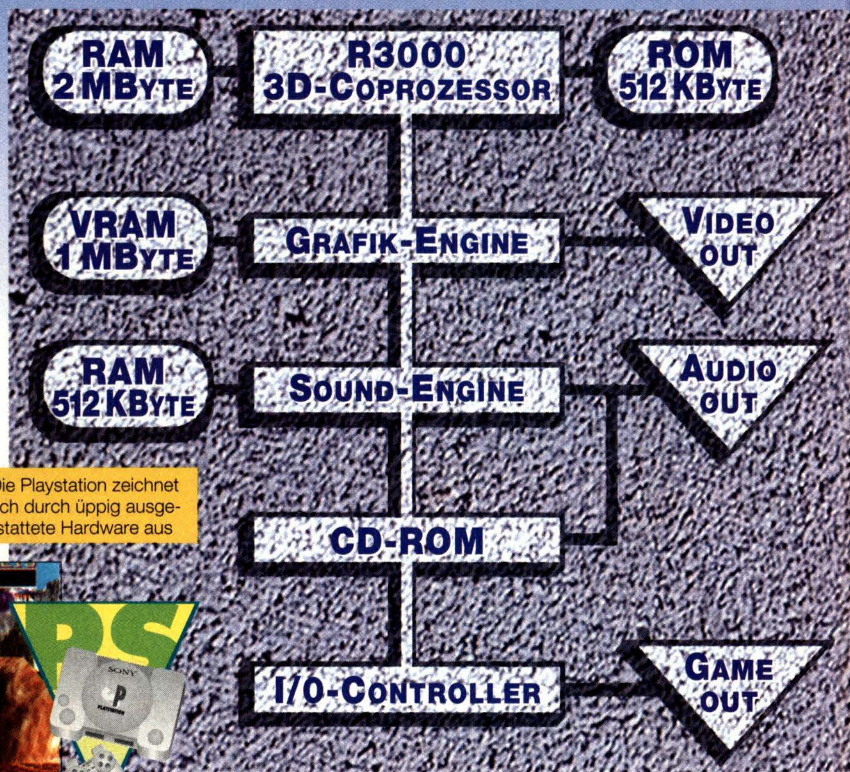
DELUXE PACK

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KONAMI
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST 95
SPIELSPASS	89 %

DIE HARDWARE

Ein kritischer Blick unter das Playstation-Gehäuse enthüllt luxuriöse Spezial-Chips mit konkurrenzloser Rechen-Power. MAN!AC verrät Euch, was die Sony-Maschine so alles kann.



Die Playstation zeichnet sich durch üppig ausgestattete Hardware aus

Mit Sonys neuer Spielekonsole erhaltet Ihr hochkarätige Chip-Elektronik, die mit knapp 40000 Yen (also umgerechnet 650 Mark) sicherlich nicht zu teuer bezahlt ist. Das zierliche Gerät schöpft seine Leistung aus eigens für Sony hergestellten Chips



Playstation: Prügelspezialist Takara lehrt den Virtua Fighters mit "Toh Shin Den" das Fürchten.

Saturn-Prototypen sind in Europa seltener als Playstations, dafür haben japanische Sega-Verbündete (Data East, Time Warner) die Entwicklung bereits aufgenommen. Doch ähnlich wie zur Zeit der Mega-Drive-Veröffentlichung legen sich Segas eigene Programmierer am heftigsten ins Zeug: In-House werden Dutzende von Saturn-Titeln oder technisch ähnliche Automaten der Titan-Baureihe vorbereitet.

und Sonderversionen gängiger "Off-the-Shelf"-Bauteile – die Playstation wurde mit scharfem Blick auf die Anforderungen der nächsten Jahre konzipiert. Die neuen 3D-Spiele mit ihrem immensen Polygon-Hunger lassen sich auf die Playstation schneller und besser umsetzten als auf alle anderen Systeme – 486er-PCs eingeschlossen. Nach ersten Programmierversuchen sind Entwickler wie z.B. der "Star Wing"- und "Creature Shock"-Erfinder Jez San von der Sony-Konsole überzeugt: "Die Playstation hat ein kostengünstiges Design, der **Saturn** ist in der Herstellung teurer. Die gewaltigen 3D-Fähigkeiten der Playstation sind offensichtlich, für 2D (z.B. Plattformspiele) ist das Saturn eventuell besser geeignet."
Die Hardware der Playstation teilt sich in fünf Komponenten: Hauptprozessor, Grafik-Engine, Sound-Engine, Peripherie-/ Hilfs-Controller und CD-ROM-Laufwerk. Diese Funktionseinheiten kommunizieren über ein internes Hochgeschwindigkeits-Bus-System. Insgesamt 32 MBit Speicherkapazität stehen der Playstation, auf die angesprochenen Aufgaben verteilt, zur Verfügung.

MUSKULÖSE CPU

Die Zentrale der Playstation ist die 32-Bit-*RISC*-CPU, ein modifizierter R3000. "*R*educed *I*nstruction *S*et *C*omputer" gilt als die im Moment schnellste Prozessortechnologie. Das amerikanische "Mips"-Konsortium bietet RISC-Chips auf den Kunden maßgeschneidert an. Der in der Playstation verwendete R3000 war bis in die 90er Jahre in Silicon Graphics-Workstations im Einsatz. Sony verwendete die "Execution Unit", also nur das Herzstück dieses Chips und ergänzte sie um ein vier KByte-Cache und eine auf 3D-Routinen spezialisierte Recheneinheit. Der Chip enthält die ungewöhnlich hohe Zahl von 32 vollwertigen 32-Bit-Register und wird mit 33 MHz getaktet. Aufgrund des reduzierten Befehlssatzes ist die Execution Unit der Playstation trotzdem etwa viermal schneller als ein mit 33MHz getakteter 486er, der sich mit einem komplexen Befehlsatz (CISC) herumplagt. Ist der 3D-Coprozessor im Einsatz, steigt die Geschwindigkeit um ein weiteres: Bei der Playstation werden komplizierte 3D-Berechnungen (Rotation, Zoomen) mit fest verdrahteten Routinen erledigt – all das, was dem PC am meisten Rechenzeit kostet. Natürlich verblassen im Vergleich dazu auch alle 16-Bitter: Das Super Nintendo wird nur mit 3,77 MHz getaktet, Segas Mega Drive immerhin mit 8 MHz. Keine der beiden Konsolen besitzt 3D-Coprozessoren. Lediglich Nintendos Super FX-Chip ist vergleichbar mit der Playstation-3D-Unit, aber um Dimensionen langsamer. Nintendos Ultra 64 allerdings wird eine 64-Bit R4400 (oder R4000)-Execution-Unit verwenden, die in heutigen 100.000 Mark-SG-Maschinen steckt.

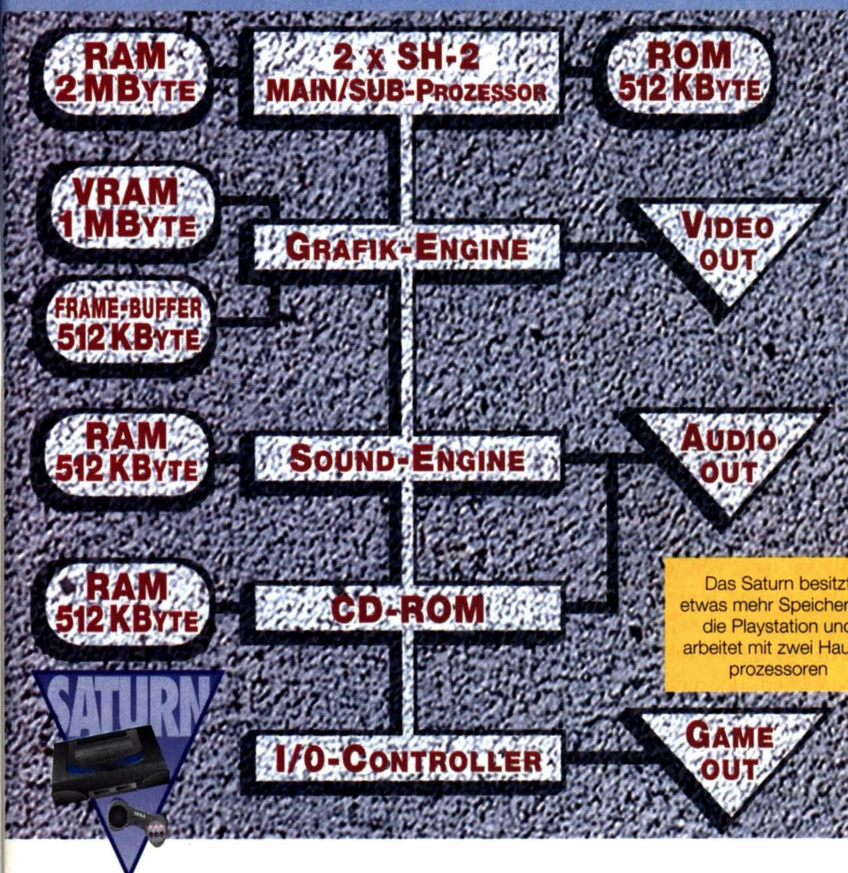
VERWALTUNGS-AUFWAND

Die interne und externe Kommunikation wird von weiteren Spezialchips übernommen. Neu im Konsolen-Bereich sind der Speicher-, der DMA- und der Interruptcontroller. Der CPU-interne Speicher-Controller verwaltet zwei MByte RAM, die mit externen Speicherkarten aufgerüstet werden können. Zusätzlich enthält die Playstation 512 KByte ROM-Speicher, in dem das

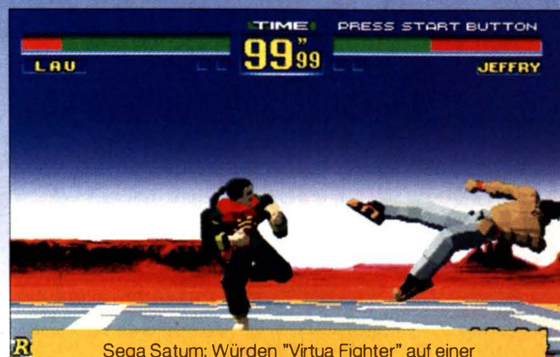
GLOSSAR

CACHE: Prozessorinterner Speicher, auf den etwa fünf Mal schneller als auf den Hauptspeicher zugegriffen werden kann. Beschleunigt dadurch den Programmablauf, da kleine Routinen komplett im Cache ablaufen.
DMA: "Direct Memory Access", Technik zum schnellen Speicher-Zugriff ohne die CPU zu belasten.
DSP: "Digitaler Signalprozessor", kann Audiodaten blitzschnell erzeugen und in Echtzeit manipulieren.
EXECUTION UNIT: Die "ausführende Einheit" einer CPU, also der Prozessorkern, der die Befehle verarbeitet.
INTERLACE: Halbbildverfahren: Die geraden und ungeraden Zeilen eines Bildes werden abwechselnd ausgegeben. Die vertikale Auflösung wird verdoppelt,die Bildfrequenz

IM HÄRTETEST



Das Saturn besitzt etwas mehr Speicher als die Playstation und arbeitet mit zwei Hauptprozessoren



Sega Saturn: Würden "Virtua Fighter" auf einer Playstation noch besser aussehen?

Betriebssystem und CD-ROM-Zugriffsroutinen gespeichert sind. Der DMA-Controller erlaubt einen sehr schnellen Speicherzugriff von etwa vier MByte pro Sekunde, wovon der Grafik-Controller und das CD-ROM profitieren. Interrupts dienen zur effizienten Organisation von Hardware-Zugriffen und werden auch vom I/O-Controller benötigt, der die Verbindung zu Pad und Maus herstellt.

MEHR POLYGONE, BITTE!

Das feinste Teil der Playstation ist die Grafik-Engine. Sie wurde konsequent für den Zukunftsmarkt der 3D-Simulationen und Virtual-Reality-Trips entwickelt und unterstützt jegliche Art von Polygon-Manipulation. Die Grafik kennt Auflösungen von 200x256 bis 640x480 Pixeln, wahlweise in 32000 oder gut 16 Millionen Farben. Die höchsten Auflösungen sind "interlaced", was bedeutet, daß das Bild durch Zeilensprung dezent flackert. Der Grafik steht ein Mbyte VRAM zur Verfügung, in das gleichzeitig geschrieben und gelesen wird. Mit dieser Hardware werden theoretisch bis zu 4000 Sprites oder Texturen (maximal in der Größe von 256x256 Pixeln) verwaltet, die per DMA aus dem Speicher gezogen werden. Sprites werden in 2D-Ballerspielen oder Jump'n'Runs verwendet, unterfordern das PS-X aber ein wenig. Texturen sind wiederum für 3D-Anwendungen interessant. Sie versorgen ein 3D-Objekt (Würfel, Pyramide, Kugel) mit einer Oberfläche, wie zum Beispiel Holz oder Metall. Die Zuschauerränge in "Ridge Racer" sind eine solche Textur und besitzen keine Tiefe. Zusätzlich lassen sich Schatten- und Farbeffekte für die Polygone berechnen. Vom Programmierer festgelegte Lichtquellen leuchten die Spielewelt aus und überziehen 3D-Oberflächen mit einer fließenden Schattierung. Ebenso sind Transparenzeffekte, Spot- und Highlights möglich: Kurz: alles was nötig ist, um ein echtes, schattiertes, mit einer Textur versehenes 3D-Objekt auf den Bildschirm zu bringen, wird von der Grafik-Engine im Zusammenspiel mit dem 3D-Chip blitzschnell erzeugt und berechnet. Bisher wurde diese 3D-Technik nur für Filme und Spielhallen-Automaten verwendet.

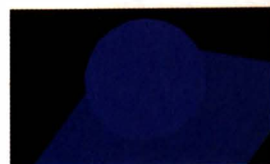
Diese Fähigkeiten lassen Kosten und Zeitaufwand für die Spieleproduktion sinken, selbst Nicht-Mathematiker können sich nun an 3D-Berechnungen wagen. Die Phantasiezahl von 650.000 in Echtzeit bewegte Polygone pro Sekunde, die seit einigen Monaten durch die Fachpresse rauscht, ist natürlich zu hoch gegriffen. Seinen nächsten Film wird Steven Spielberg noch nicht auf der Playstation drehen.

BEATS'N'BITS

Der Sound steht der Grafik kaum nach. Die Playstation enthält einen speziellen Digitaler Signal Prozessor (DSP) als Klangerzeuger, der auf eigene 512 KByte RAM zugreift. Der DSP spielt gängige Sample-Klänge, also digitalisierte Sounds ab und bearbeitet sie mit Effekten in Echtzeit nach. So sind Phase- und Q-Sounds kein Problem – Raumklang ohne Dolby-Surround-Equipment rückt in greifbare Nähe. Natürlich kann die Playstation auch einen Audiotrack von CD einspielen.

MIT 3D-POWER IN DIE ZUKUNFT

Ein Spieleprogrammierer, der auf der Playstation kein vernünftiges 3D-Spiel zustande bringt, sollte seinen Beruf wechseln. Die schnelle CPU mit Cache, 3D-Coprozessor und die 3D-Grafik-Engine schreit nach aufwendig texturierten, sich schnell bewegenden 3D-Objekten. Der Prozessor ist auch schnell genug, um den etwas mageren Hauptspeicher in Echtzeit zu dekomprimieren. Immerhin kann man die Playstation bei Bedarf mit zusätzlichem Speicher nachzurüsten.





Oben seht Ihr eine 3D-Kugel ohne Schattierung. Erst ordentlich beleuchtet und geschadet wirkt die Kugel realistischer.

allerdings halbiert. Führt zu leichtem Flackern und Flimmern.

POLYGON: Kleinstes sichtbares Element eines 3D-Objektes. Üblicherweise Dreiecke in verschiedenen Größen, die beliebig zusammengesetzt werden können.

RISC-PROZESSOR: Prozessor, der nur wenige Befehle kennt, die aber umso schneller abarbeiten kann. CISC-Prozessoren (PC) verstehen eine größe Anzahl von Befehlen, sind aber bei gleichem Takt deutlich langsamer.

TEXTUR: Eine Bitmap, also ein Pixel-Bild oder Muster, das auf ein Polygon "geklebt" werden kann. Die Textur wird entsprechend perspektivisch verzerrt, wenn das Polygon im Raum gedreht wird, besitzt aber keine Tiefe.

VRAM: Schnelles Video-RAM, in das man gleichzeitig lesen und schreiben kann.



Clockwork Knight



Segas Premieren-Jump'n'Run für den Saturn will von Sonic nichts wissen: Die Heldenrolle wurde einem schnauzbärtigen Spielzeug-Ritter anvertraut, der durch ein kitschiges "Toys'R'Us"-Land stolziert. Spielerisch besinnt sich "Clockwork Knight" auf traditionelle Werte, Extras werden nur zur Auffrischung von Lebensenergie und Schutzschild-Aktivierung eingesetzt. Darüber hinaus könnt Ihr Zusatzleben ergattern, das Zeitlimit aufpeppen und die Anzahl der Continues erhöhen. Zieht jetzt aber keine voreiligen Schlüsse: Was man mit wenigen Spielelementen anrichten kann, führte uns kürzlich Nintendos Affenbande vor. Und: "Clockwork Knight" fängt grafisch dort an, wo "Donkey Kong Country" aufhört.

Das Intro von "Clockwork Knight" könnte bei der Imagina in der Wettbewerbs-Kategorie "Computer-Kurzfilm" an den Start gehen. Die gesungene Titelmusik ist vortrefflich komponiert und wird Euch so schnell nicht mehr aus dem Kopf gehen.













Das Ei lebt: Aus den Schalen quillen putzige Küken, die Clockwork Knight an die Rüstung wollen.9

Das Polygon-Scharmützel "Virtua Fighter" sah ja ganz nett aus, dieses Jump'n'Run setzt neue Maßstäbe. Hintergründe und Figuren wurden nach dem "Kong"-Prinzip erstellt. Sündhaft teure Grafik-Computer errechneten die Animationen, danach wurden die Daten den Saturn-Fähigkeiten angepaßt. Ob im dreiminütigen Vorspann oder während das Spiels: Alle Optiken und Bewegungsabläufe sind absolut ruckfrei, die 3D-Effekte atemberaubend und die Farbenpracht sensationell. Auch wenn alle Landschaften stets von der Seite gezeigt werden und der Held immer auf derselben Ebene läuft bzw. hüpft, entsteht eine phänomenale Tiefenwirkung. Selbst stationäre Objekte scrollen nicht stur an Euch vorbei, sondern verändern bzw. drehen sich entsprechend Eurem Standort. Puppenhäuser stürzen nicht von rechts nach links um, sondern von hinten nach vorne. Das eigentlich zweidimensionale Hüpfspiel wird so um einen Pseudo-3D-Effekt bereichert, der nicht nur cool aussieht, sondern auch spielerisch Sinn macht. Der einzige Nachteil ist, daß man ab und zu schwer erkennt, ob sich eine Plattform auf der Ebene des Ritters befindet oder nur schmückendes Beiwerk im Landschaftsszenario ist.



Mit seinem Schlüssel öffnet Clockwork Knight die Geschenkverpackungen und landet danach in einem neuen Abschnitt

Schon das Intro verdient ein dreifaches Schulterklopfen: Zu einem perfekt animierten Computer-Film, der auf Silicon-Graphics-Workstations auch nicht viel besser aussehen würde, hören wir ein vorzüglich gesungenes, englischsprachiges Lied im Stil der 30er-Jahre-Big-Bands – könnte glatt eine Single-Auskopplung für die Pop-Charts sein. Die Musik zu den über zwanzig Levels ist nicht minder abgefahren, was ganz gut zu den skurrilen Szenarien paßt. Einige Spielstufen erinnern an selige "Castle & World of Illusion"-Zeiten, als Mickey in überdimensionale Keksdosen und Kaffeetassen fiel. Unser Rittersmann fährt mit der Spielzeugeisenbahn (als Musikbegleitung erklingt der "Train Boogie"), arbeitet sich durch wacklige Bücherregale, balanciert über schmutziges Geschirr in der Spüle und legt sich mit verfeindetem Spielzeug an, das plötzlich zum Leben erwacht.

Als Waffe zückt "Clockwork Knight" einen Schlüssel, den er das ganze Spiel über nicht mehr hergibt. Wenn es unbedingt sein muß, nimmt er einen Football oder betäubte Gegner in die Hände und schleudert den Kinderkram auf lebendige Widersacher. Die Levels sind zwar gradlinig aufgebaut, bergen jedoch





Wenn Ihr die Dose nach links schiebt und den gelben Schalter aktiviert, räumt eine Kugel die Kegel aus dem Weg.



Grafik zum Verlieben: Sämtliche Animationen sind perfekt inszeniert und von einem Computer-Trickfilm nicht zu unterscheiden. Oben kippt gerade eine Spielzeugschachtel aus dem Hintergrund um und fällt vor die Füße des Helden.




Kleiner Mann, großer Hut: Der Obermotz des ersten Levels versteckt sich die meiste Zeit im Zylinder.


Das Puppenhaus im Hintergrund fällt um, sobald sich Clockwork Knight dem Spielzeug nähert. Der Bewegungsablauf ist dabei vollkommen ruckfrei.

Bonuskammern und gut versteckte Extra-Ansammlungen. Kleine Rätsel mit verschiebbaren Dosen und deaktivierten Schaltern lockern das Gehüpfe auf, ebenso ein Zwischenspiel nach geschafften "Welten", sprich: Zimmern, die jeweils zwei bis drei Levels aufbieten.
Ein absoluter Genuß sind die Endgegner, optisch und spielerisch: Wenn Ihr zum Kampf bittet, erlebt Ihr nicht nur fantasievolle Giganto-Schurken, die sich mehrfach verwandeln und witzige Angriffstaktiken draufhaben. Je nach Spielsituation wird vom Kampfgeschehen weg- und hingezoomt – und zwar super-duper-fließend.
Laßt Euch von den ungewöhnlichen Optiken zu Beginn nicht verschrecken: "Clockwork Knight" ist ein verdammt gutes, motivierendes und technisch ausgereiftes Jump'n'Run, das im Gegensatz zu "Virtua Fighter" kaum noch Grafik-Bugs aufweist. Aus den wenigen Spielelementen hat Sega das Beste gemacht und sie in eine witzige, liebevolle und konkurrenzlos perfekt animierte Kinderland-Grafik eingebettet. Inhaltlich kein außergewöhnliches Plattform-Spiel, aber optisch ein großes Schritt nach vorne. Für mich ein Grund, ernsthaft über den Kauf eines Import-Saturns nachzudenken. *mg*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Der Endgegner im zweiten Zimmer ist ein Transformer, der vor seiner Landung ein paar Runden fliegt.


Zwischen den einzelnen Zimmern stellt ein Bonusspiel Extras zur Verfügung


Während der Clockwork Knight auf der Spielzeugeisenbahn herumturnt, ist er in ein blau-weißes Schutzschild gehüllt.

ab 6 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	84 %



Virtuoso



Ihr seid des Alltags leid und setzt Euch einen VR-Helm auf, um ein wenig durch die Gegend zu ballern. Das Spielkonzept: Eine "Doom"-Nachmache.
Von Manta-Metal begleitet, ruckelt Ihr durch drei verschiedene Missionen, in denen sich Euch furchteinflößende Krebse, Möwen und Schneemänner in den Weg stellen. Wollt Ihr den teuflischen Monstern einen Denkzettel verpassen, fangen die Probleme an: Für jeden Schuß geht der Held in die Knie, sodaß Euch die widerstandsfähigen Ungeheuer über den Haufen rennen. Könnt Ihr wirklich einen der Gegner erledigen, explodiert er in einer grobpixeligen, dreistufigen Animation.
"Virtuoso" beweist, daß man mit genug Anstrengung jedes noch so prächtige Spielkonzept trist realisieren kann. Wer jedoch eine leichtverständliche 3D-Ballerei ohne viel Taktik für gelegentliche Schlachten sucht, kann an "Virtuoso" durchaus Gefallen finden. *oe*


Weicht den doofen Fledermäusen aus, und sie zerschellen an der Wand.

Logik ade: ***Während ein Kampfmech nach zwei Treffern seinen Geist aufgibt, müßt Ihr auf einen Schneemann fünf bis zehn mal schießen, ehe er explodiert. Die Kampftaktik Eurer Gegner spricht für sich: Ihre einzige Intelligenz besteht darin, konsequent auf Euch zuzulaufen, wenn Ihr sie einmal getroffen habt.***

D	ab 16 Jahren
SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELITE
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	SOMMER '95
SPIELSPASS	35 %



Super Street Fighter 2 Turbo



Die Neuerungen von "STF 2 Turbo" liegen im Detail: Vom zweiten Energiebalken für die Super-Combo-Moves, über drei Geschwindigkeits-Einstellungen bis zum veränderten Vorspann.

Das halbe Dutzend ist bald voll: Auch nach der vierten Variante des Ur-"Street Fighter 2" ist kein wirklich neuer Teil der Prügelspiel-Reihe in Sicht. Denn nach "Champion Edition", "Super" und "Turbo" soll im Januar der passende Automat zum "Street Fighter"-Film erscheinen. Hierfür zeichnet sich allerdings nicht Capcom selbst, sondern der amerikanische Automatenhersteller Gamestar verantwortlich. Nur die Konsolen-Versionen werden die Japaner selbst programmieren – als erstes soll im Frühjahr ein Mega-32X-Spiel fertig werden. Nachdem sich Ryu und Konsorten schon seit längerem auf Mega Drive und Super Nintendo austoben ("Super STF 2"), erscheint die Umsetzung des aktuellen Automaten "Turbo" (in Japan "Super Street Fighter 2 X") vorerst nur für das 3DO. Damit prügelt sich neben dem Digi-Klopper "Way of the Warrior" und der Ruckel-Gurke "Shadow" das dritte Beat'em- Up auf CD. Wer nur die alte "Street Fighter 2"-Version gespielt hat, sei gewarnt: So leicht werdet Ihr die "Super"-Gegner nicht ausschalten: Neben Grafik und Sound wurde nämlich auch die Steuerung verfeinert. Hinzu kommt ein neues Kämpferprofil – einige Figuren bewegen sich schneller, andere sind nicht mehr so leicht zu knacken. Der Schritt zur neuen "Turbo" ist glücklicherweise größer als bei der "Champion Edition" vor zwei Jahren: Neben drei anwählbaren Geschwindigkeitsstufen wurden auch inhaltliche Veränderungen vorgenommen. Spielt Ihr beispielsweise mit Ken, gehen die ersten Matches garantiert an den Gegner: Die Steuerung ist nämlich neu – der amerikanische Großmeister führt sei-


Die Unterschiede zum Automaten halten sich in Grenzen: Vereinfachter Zeilenscroller und abgespeckte Backgrounds.


Bei der Ausführung einer Super-Combo, hinterläßt Eure Spielfigur einen Schatten.

Ken hat einen neuen Roundhouse-Kick in petto – sein hoher Fußkick (ebenfalls modifiziert) fungiert jetzt als Special Move.


Megablast: Knockt Ihr den Gegner mit Eurer Super-Combo aus, "explodiert" der Bildschirm.


Neuer Vorspann



Geschwindigkeit


Kämpfer-Portrait


"Super"-Energie






Die Farbpalette ist nicht so reichhaltig wie beim Automaten, doch die Auflösung entspricht dem Vorbild.


Beim Original war Bewegung im Hintergrund, auf dem 3DO stehen die Elefanten plötzlich still.

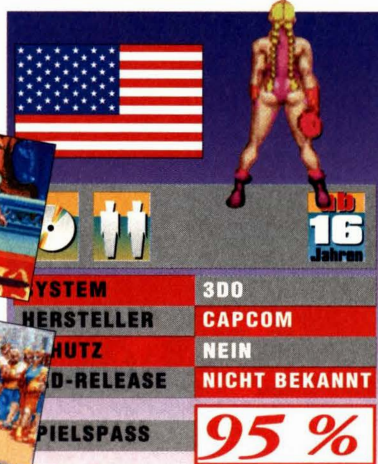

Modebewußte Helden: Jeder Kämpfer läßt sich in sechs verschiedenfarbige Klamotten einkleiden.

nen hohen Kick nur noch als Special-Move aus und tritt dem Gegner stattdessen vor's Schienbein. Am unteren Rand des Bildschirms hat Capcom außerdem eine zweite Energieleiste untergebracht. Je öfter und effektiver Ihr den Gegner trefft, desto schneller steigt sie. Leuchten Euch die Lettern "SUPER" entgegen, ist die Super-Combo fällig, mit der Ihr den Feind von der Matte putzen könnt. Natürlich sind alle "World Warriors" mit von der Partie: Neben Oldies wie Ryu, Chun-Li oder Blanka, treten auch die "New Challengers" Fei-Long und Cammy, Dee Jay und Thunder Hawk an. Wer nie verliert und beim Kampf gegen Bison Glück hat, bekommt den geheimen Endgegner Akuma zu sehen. Der muskelbepackte Finstermann deckt Euch mit unzähligen Feuerbällen ein. Hätte jemand behauptet, "Super STF 2 Turbo" könne 1:1 auf Heimkonsole umgesetzt werden – ich hätte ihn ausgelacht. Doch nach dem Einschalten des 3DO verging mir das Lachen: Dank des Interlace-Modus (doppelte Auflösung bei leicht flimmerndem Bild) konnte Capcom die Grafik fast identisch nachpinseln. Lediglich der Zeilenscroller wurde vereinfacht und einige Hintergründe abgespeckt, was Farben und Animationen betrifft – die Sprites selbst unterscheiden sich nicht. Automaten-Abstinenzler werden sowieso keine Unterschiede feststellen, zumal die Musik von CD deutlich besser klingt als die der Arcade-Version.

Die 3DO-Variante sieht fast so aus wie der Automat, spielt sich mit Joyboard (!) perfekt und macht dank Akuma und neuer Features auch den hartgesottenen "STF 2"-Profis noch mehr Spaß. *ak*

Testmuster von Game Express, München, Tel. 089/5438088


Gebt Ihr eine bestimmte Kombination ein, könnt Ihr Akuma steuern - in Last Resort verraten wir, wie's geht..



INTERVIEW

Anläßlich der ersten Heimvariante des aktuellen "Street Fighter 2"-Automaten hat sich Andreas mit Ryo Nishitani, dem Designer des "STF 2"-Automaten in Japan unterhalten.

? "Street Fighter 2" gehört neben "Pac Man" zu den erfolgreichsten Automaten der Spielegeschichte. Wie fühlst Du Dich als Designer eines solchen Superhits?

Es freut mich sehr, daß unser Spiel so phantastisch angekommen ist. Besonders erfreut sind wir auch über die Kritiken in Euren Artikeln. MAN!AC erhalten wir nämlich jeden Monat aus Deutschland.

? Wer hat entschieden, daß das alte "Street Fighter"-Spiel fortgesetzt wurde? Warum hat es solange gedauert?

Da "Street Fighter" lange Zeit zu den beliebtesten Automaten gehörte, haben wir ein neues "Single-Fighting-Game" konzipiert.

? Habt Ihr mit diesem gigantischen Erfolg gerechnet?

Nein! Die "Street Fighter 2"-Automaten haben sich besser verkauft, als ich es jemals erwartet hätte.

? Wie lange habt Ihr gebraucht, "Street Fighter 2" von den ersten Skizzen bis zum endgültigen Spiel fertigzustellen. Wieviele Mitarbeiter waren nötig? Wie kann man sich den Ablauf vorstellen?

Unser Team bestand aus etwa 20 Leuten, die ein Jahr lang an dem Spiel gearbeitet haben. Ich war dabei für die Planung des Spiels, der Charakter und die Feineinstellung zuständig. Zum Charakter-Design zählt man Figuren und Backgrounds. Jeder Grafiker hat sich um ein bis zwei Helden bzw. Backgrounds gekümmert. Für das Programm an sich sind Main- und Sub-Programmer zuständig. Die Programmierung von Background-Scrolling und Animation übernahmen andere Kollegen.

? Stammt das "Super"-Update vom gleichen Team? Warum habt Ihr nicht gleich einen dritten Teil programmiert?

Nein. Nur ein paar Kollegen haben bei "Super" mitgearbeitet.

? Euer neuer Automat "Darkstalkers" weist viele Ähnlichkeiten zu "STF 2 Turbo" auf. Wurden die gleichen Routinen verwendet?

Gut beobachtet! Bei "Darkstalkers" floß tatsächlich das Know-How einiger "Street Fighter"-Designer ein.

? Für wann ist "Street Fighter 3" geplant, das ja auf Polygonen basieren soll?

Zur Zeit kann ich Euch nichts zum Thema "Street Fighter 3" verraten. Vorher kommt sowieso das Spiel zum "Street Fighter"-Film.

? Ein paar persönliche Fragen: Wie bist Du bei Capcom gelandet und was hast Du vorher gemacht?

Nach meinem Hochschulabschluß habe ich als Redakteur bei einem Verlag begonnen. Ein Freund vermittelte mir dann den Job bei Capcom.

? Welcher ist Dein persönlicher Lieblings-"Street Fighter"?

Ryu ist mein Favorit. Seine spielerische Gestaltung beeindruckt mich am meisten.

? Bist Du selbst ein Kampfsportler?

Ursprünglich hatte ich keine Ambitionen, Kampfsport zu betreiben. Aus diesem Grund mußte ich mir mein Wissen durch Bücher und Filme aneignen. Mittlerweile bin ich aber ein großer Kampfsport-Fan.

? Welche Videospielkonsolen hast Du privat zuhause und was spielst Du gerade? Verfolgst Du auch andere Hobbys?

Eine meiner größten Leidenschaften, sozusagen mein Lebenswerk, ist das Sammeln alter Automatenplatinen. Natürlich stehen auch Super Famicom und Mega Drive bei mir zuhause, damit spiele ich aber eher selten. Nur wenn ein gutes Rollenspiel erscheint, staube ich die Konsolen ab. Momentan interessiere ich mich übrigens besonders für Roller Skating.

Vielen Dank für dieses Interview und viel Erfolg mit Deinen nächsten Projekten.



Demolition Man



Wer die 3DO-Scheibe hat, muß sich den Film nicht mehr ansehen. Virgin packte einen Großteil der Handlung als Cinepak-Video auf die CD. Trotzdem standen Stallone und Snipes drei Tage vor der Kamera, um neue Sequenzen und Zwischenspänne für die Umsetzung nachzuspielen.

John Spartan, ein Supercop im Los Angeles von 1996, legt bei seinen Einsätzen die gesamte Umgebung in Schutt und Asche. Bei einem besonders heftigen Auftritt des "Demolition Man" sterben nach einer gewaltigen Explosion 30 Geiseln, Spartan (von Sylvester "Rambo" Stallone dargestellt) wird verurteilt und für 36 Jahre in die Kältekammer des Cryo-Gefängnisses verbannt. Sein krimineller Gegenspieler Simon Phoenix (Wesley Snipes) erleidet dasselbe Schicksal. Durch einen Regierungskomplott wird Phoenix im Jahre 2032 aufgetaut. Nachdem der Schurke sofort einen Wächter umlegt, holt das Polizeikommando John Spartan frühzeitig aus dem Kälteschlaf, damit er Simon (Kennzeichen: Blondschopf) terminiert. Phoenix hat mittlerweile weitere Häftlinge aufgetaut und deckt sich mit seiner Tiefkühl-Gefolgschaft mit Waffen ein.

Als John Spartan macht Ihr vier unterschiedliche Spiele-Genres unsicher: Zu Beginn schießt Ihr wie in "Lethal Enforcers" mit der Game Gun (ein Joypad tut´s auch) auf waffenstrotzende Mitglieder der Phoenix-Gang. Ein paar Bällereien später liefert Ihr Euch mit einer kargen Auswahl an Tritten und Schlägen einen drögen Faustkampf gegen "Blondie" Simon – schnell werden Erinnerungen ans peinliche "Shadow" wach. Danach verfolgt Ihr im Sportwagen à la "Chase HQ" den flüchtenden Endmotz, um ihm auf der Kühlerhaube noch einmal zu verdreschen. Simon flieht in den Untergrund. In stufenloser 3D-Sicht schleicht Ihr leicht schwankend durch ein düsteres "Doom"-Tunnelsystem und knallt frisch aufgetaute Simon-Kumpane über den Haufen. Die abwechselnden Baller-, Prügel-, und Renneinlagen werden durch bis zu vier Minuten lange Zwischenspänne zusammengehalten.



Es ist zwar mutig von Virgin, so unterschiedliche Genres in ein einziges Spiel zu packen, die halbgaren Levels erinnern jedoch eher an ein spielbares Demo, als an ein fertiges CD-ROM-Produkt. In der Renn-Szene rast Ihr gelangweilt auf der linken Spur stur geradeaus und sehnt Euch nach dem motivierenden "Road Rash". "Street Fighter"-verwöhnten Prügelfans stehen bei der Fight-Einlage die Haare zu Berge und "Lethal Enforcers"-Profis haben für die schummrigen Ballerszenen nur ein müdes Lächeln übrig. Einzig die stufenlosen 3D-Levels schrecken den dösenden 3DOlogen aus seinem Dämmerzustand - ein gefälliges Actionintermezzo für die Zeit bis zur 3DO-"Doom"-Veröffentlichung. Immerhin gefällt mir der "Demolition Man" besser als "Mad Dog McCree", "Who Shot Johnny Rock" und sämtliche Digital-Pictures-Titel. *am*

Testmuster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6946043



Volle Deckung: In den "Lethal Enforcers"-Szenen sind Spieler ohne Game Gun nahezu wehrlos.



"Doom"olition Man: In der wankenden 3D-Szene schleppt Ihr Eure Wumme durch ein schummriges Tunnelsystem.



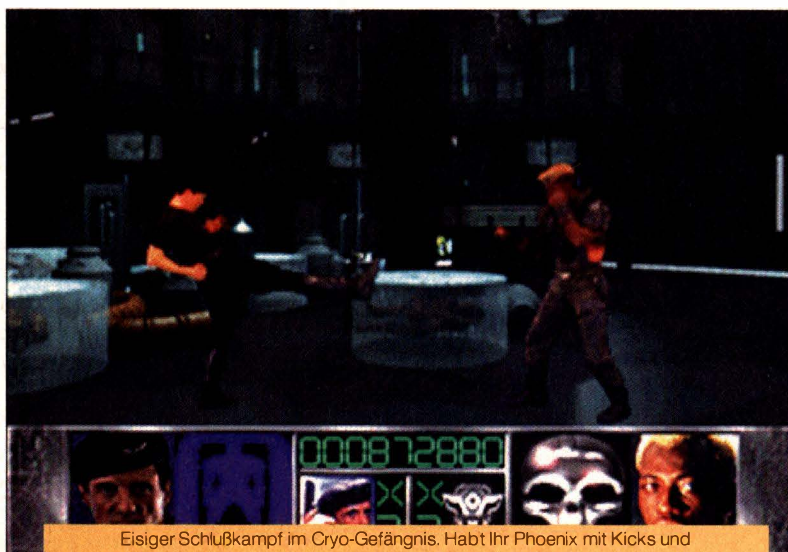
Freie Fahrt für Phoenix. In der anspruchslosen Renn-Sequenz jagt Ihr mit 200 km/h dem Ganoven hinterher.











Eisiger Schlußkampf im Cryo-Gefängnis. Habt Ihr Phoenix mit Kicks und Uppercuts ins Jenseits befördert, flimmert als Belohnung die Schluß-Sequenz des Films über den Bildschirm.

CODE 010 201 022 — ab 18 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	VIRGIN
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	66 %

Rebel Assault

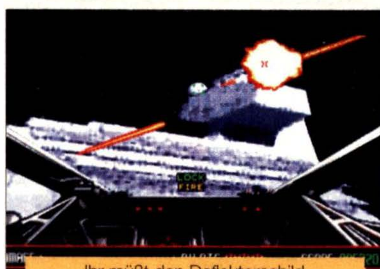


Die "Rebel Assault"-CD erschien Ende 1993 weltweit für PCs und avancierte binnen kürzester Zeit zur meistverkauften CD-ROM der Spielegeschichte.

Anflug auf den Todestern, das Gefecht mit dem Imperium geht in die kritische Phase. R2D2 piepst mir noch ein paar Statusmeldungen ins Ohr, als sich das Empfangskomitee aus der Oberfläche des Metall-Trabanten schält. Mein Bordcomputer erfaßt die TIE-Fighter, doch Simms und Harris sind schon zur Stelle. Ich nehme mir den mächtigen Geschützturm an der Oberfläche vor – erst wenn die Energiebarrieren beseitigt sind, können wir zum Anflug auf den Belüftungsschacht starten. Wenn es mir nun gelingt, meine Torpedos präzise zu plazieren, fliegen der Imperator und sein lächerlicher Spielzeugstern als einzelne Atome durchs All. Möge die Macht mit mir sein...


Bei Eurem Flug durch das Asteroidenfeld herrscht reger Verkehr


Der Rebellentransporter wird gleich in den Hyperraum verschwinden


Ihr müßt den Deflektorschild des Sternenzerstörers zerstören

Obwohl der Termin seiner neuen "Star Wars"-Staffel noch in den Sternen steht, hält sich George Lucas mit allerlei "Star Wars"-Spielen ganz gut über Wasser. Design und Spielumfang der 3DO-CD entsprechen dem PC-Original: Ihr startet als Weltraum-Gringo und qualifiziert Euch für die folgenden Missionen, indem Ihr Eure Übungsaufträge mit Bravour meistert. Danach besteigt Ihr Euren X-Wing-Fighter, um den Rebellen beizustehen: Zuerst schaltet Ihr einen Sternenzerstörer aus, später zeigen sich auch AT-AT-Walker und Geschütztürme auf Eurem Radar.


Darth Vader erwartet Euch zum Tee: Sobald Ihr alle TIE-Fighter erledigt habt, fliegt Ihr über den Todesstern (kleines Bild).


Auf dem Eisplaneten Hoth duelliert Ihr Euch mit einer Stormtrooper-Armee


Blechkarawane: Erst wenn Ihr die Metall-Schilder des AT-AT-Walkers zerstört habt, geht's weiter.



CODE	010 201 022
ab 12 Jahren	
SYSTEM	3DO
HERSTELLER	LUCAS ARTS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	80 %

LucasArts hat's sich leicht gemacht: Die Grafik ist genauso gut wie beim Original (und besser als die Mega-CD-Optik), die Geschwindigkeit entspricht der eines 486er-PCs. Auch die Musik wurde nicht neu abgemischt, sondern vom Soundblaster auf CD überspielt. Dank abwechslungsreicher Levels (Zielbomben, Lasergefecht, "Mad Dog"-Szenen) ist "Rebel Assault" nicht nur für "Star Wars"-Fans bestens geeignet. *ak*

Testmuster von Galaxy, München, Tel. 089/7605151

Off World Interceptor

Ihr habt es Euch zur Aufgabe gemacht, Eure kaputte Sience-fiction-Welt von Bösewichten und Unholden zu befreien. Also ab zur "Off World"-Rennstrecke, wo der ganze Abschaum der Zukunft zu finden ist. Mit einem von sechs Geländewagen, die mit Lasern, Photonen-, Napalm- und Sonic-Kanonen ausgerüstet sind, brutzelt Ihr Eure rabiaten Gegner von der Bildfläche und kassiert für gefahrene Rennen deftige Siegesprämien.

Leider klingt die Beschreibung spannender, als das Spiel ist. Da Ihr mit Eurer Bordkanone jedes Hindernis, wie Mienen, Kakteen und Geschütztürme, pulverisieren könnt, rumpelt Ihr auf dem kürzesten Weg zum Ziel: Ihr

Samurai Shodown



Der Glaubenskrieg zwischen Beat'em-Up-Fans spitzt sich zu: Einige Profi-Prügler halten die Neo-Geo-Fassung von "Samurai Shodown" für genauso gut wie den "Super STF 2 Turbo"-Automaten. "Total Eclipse"-Erfinder Crystal Dynamics hat sich um die Umsetzung der SNK-Maschine gekümmert.

"Samurai Shodown" wartet mit zwölf einfallsreichen Helden auf, die mit Säbeln, Schwertern und langen Zahnstochern hantieren. Einige der Kämpfer haben noch mehr Specials in petto als ihre "Super STF 2"-Kollegen, die hübsche Nakoruru und Schönling Galford (mit original Guile-Haarschnitt) bringen sogar ihre Haustiere mit: Das Mädel schickt ihren Gummiadler aus, der blonde Ninja hetzt seinen Köter auf den Gegner.

Die imaginäre Kamera zoomt auf das Spielfeld, sobald sich die Kontrahenten einander nähern. Die Hintergründe sind sehr abwechslungsreich und bis ins kleinste Detail ausgetüftelt. Was die Grafik angeht, kann sich die 3DO-Variante locker mit dem Neo-Geo messen, kommt Bewegung ins Spiel, nerven jedoch ruckligere Animationen. Auch die Musik wurde 1:1 auf CD übertragen, nur die Sprachsamples knarzen (etwas verrauscht) aus dem 3DO-Soundchip. *ak*

Muster von Tradelink, Tuttlingen. Tel.: 07461/79001



Grafisch sieht die 3DO-CD dem Neo-Geo-Original (kleines Bild) zum verwechseln ähnlich. Lediglich die Animationen sind nicht ganz so detailliert.



Tam Tam, der Inca-Krieger, hat alle Hände voll zu tun, sich gegen den schnellen Tachibana zu wehren.



Genau wie beim Neo-Geo-Automaten spritzt rotes Blut über den Bildschirm (auf Modul weiß eingefärbt).

ab 16 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	80 %

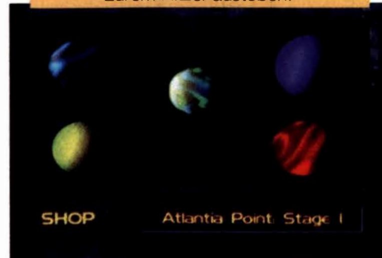
heizt geradeaus durch die verschiedenen Levels, sammelt ein paar Extras ein und jagt alles in die Luft, was sich Euch in den Weg stellt. Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen einen Freund an. Da in diesem Modus der Bildschirm vertikal geteilt ist, könnt Ihr von Eurem Umfeld nur einen kleinen Ausschnitt sehen und habt deshalb unter erheblichen Orientierungsschwierigkeiten zu leiden. Da hilft auch der kleine Radar nichts: Selbst wenn Ihr Euch im zoomden 3D-Chaos die Zeit nehmt, einmal 'draufzublicken, verrät er Euch nicht, in welche Richtung sich die Vehikel bewegen. Die flotte Grafik, der Ambiente-gerechte Soundtrack und die **witzigen Filmsequenzen** schleifen die Kanten im Spieldesign leider nicht ab. Es bleibt ein optisch elegantes Off-Road-Rennen, das sich leider völlig chaotisch spielt und deshalb nur eine mäßige Gesamt-Wertung kassiert. *oe*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel.:06131/230492



Obwohl zahlreiche Hindernisse den Weg versperren, düst Ihr mit Dauerfeuer immer geradeaus durch die Landschaft.

Auf fünf verschiedenen Planeten mit je drei Strecken könnt Ihr Euch mit Eurem Flitzer austoben.



Wo bin ich, wo ist der andere? Euer Gegner fährt nur ein kleines Stück rechts vor Euch und ist dennoch nicht zu sehen.



ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	47%

Eure Geschichte wird anhand von Filmsequenzen erzählt, die den billigen Flair eines amerikanischen 50er-Jahre-Science-fiction verbreitet. Im Gegensatz zu anderen CD-Spielen, die mit solchen Filmschnipseln dem Konsumenten ein "ernstes" Bild seiner Umgebung vermitteln wollen, nimmt sich "Off World Interceptor" selbst auf die Schippe: Zwei Filmfreaks im Vordergrund machen sich lauthals grölend über die Sequenzen lustig.







Need for Speed



Sie sind der Schrecken der amerikanischen Highways und der schlimmste Alptraum aller Cops: Dreiste Hochgeschwindigkeits-Yuppies, die sich mit ihren Luxuskarossen Rennen am hellichten Tag liefern. In Electronic Arts' "Need for Speed" dürft Ihr mal so richtig auf die Tube drücken und heiße Rennen gegen den schnellen "X- Ma.ı" fahren.

60er-Jahre-Outfit und ein gediegenes Alter machen den X-Man zum Gegner in bester B-Movie-Manier. Bevor Ihr durchstartet, genießt Ihr den Vorspann in Dolby Surround und wählt per Bildermenü zwischen acht Autos und drei Strecken. Außerdem stellt Ihr im Optionsmenü die Automatik ein bzw. aus, bestimmt die Verkehrsdichte und die Abstimmung Eures Vehikels.



Kotflügel an Kotflügel mit dem Arm des Gesetzes: Auf Geschwindigkeits-Übertretung ist die Polizei schlecht zu sprechen.



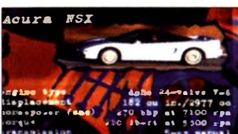
Kunterbuntes Optionsmenü: Hier wählt Ihr die Strecke, das Auto sowie die Spielparameter und startet durch.

Anschließend braust Ihr über Bundesstraßen mitten in der Stadt, im Gebirge oder an einer Steilküste entlang. Hierbei könnt Ihr zwischen zwei Außenblickwinkeln und einer Innenperspektive wechseln. Geratet Ihr ins Schleudern oder endet als schwielender Schrotthaufen am Straßenrand, wird grundsätzlich in die Außenperspektive umgeblendet. Die Strecke ist je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad in zwei oder drei Abschnitte unterteilt. Erreicht Ihr den jeweiligen "Checkpoint", werft Ihr einen Blick auf die bisherigen Bestzeiten. Bevor Ihr Euch wieder hinter das Lenkrad klemmt, gibt Euch der großspurige "X-Man" mehr oder weniger nützliche Tips mit auf den Weg.

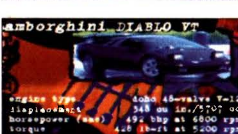
Trotz flotter Grafik (qualitativ vergleichbar mit den hochwertigen "Road Rash"-Optiken) und problemloser Steuerung stellt sich kein Geschwindigkeitsrausch ein. Vielmehr fühlt man sich in seine Kindheit zurückversetzt: Man sitzt während des Wochendausfluges im Auto seines alten Herrn und starrt gelangweilt auf eine endlos erscheinende Straße im monotonen Grau-Look. Nur selten wird das öde "Ausflüglerdasein" von einem zünftigen Unfall aufgehellt. Selbst für eine Massenkarambolage gibt es nur eine Verwarnung.

Die einzelnen Autos fahren sich kaum unterschiedlich, mehr Strecken und verschiedene Wetterbedingungen stünden "Need for Speed" gut zu Gesicht. Trotzdem ist der Electronic-Arts-Titel Sportwagenliebhabern zu empfehlen: Der PS-Kult wird mit zahlreichen Full-Motion-Videos zu den einzelnen Modellen samt technischen Daten unterstützt. *rb*

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151





















Die Innenperspektive versetzt Euch nicht nur unmittelbar hinter das Steuer, sondern ist im Großstadtverkehr auch sicherer.



Auf Wunsch könnt Ihr auch den Wagen Eures Gegners X-Man anwählen. Hier überholt er Euch im roten Ferrari.

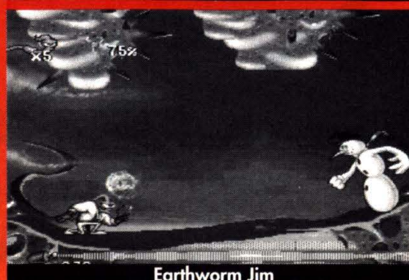


The american way: Die Automatik hilft bei der Vermeidung von Unfällen.

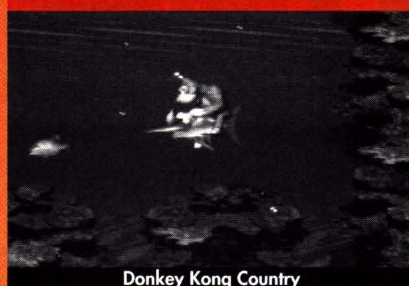
Nach einer Kollision mit der Leitplanke schaltet Ihr in den Rückwärtsgang und schlingert auf die Fahrbahn zurück.

ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	MAI '95
SPIELSPASS	63%

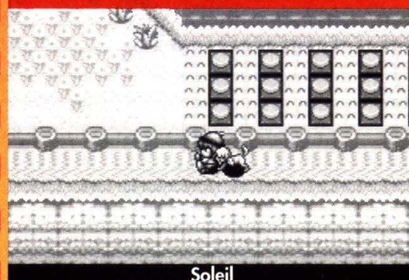

Earthworm Jim

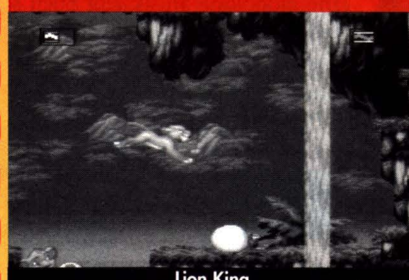

FIFA '95


Donkey Kong Country



Virtua Racing Deluxe – 32 X


Soleil


Lion King


Stargate



THEO KRANZ VERSAND
& LADEN

Mega Drive

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei)	379,–
Doom	129,–
Virtua Racing Deluxe	129,–
Star Wars	129,–
Mega Drive II ohne Spiel	189,–
Action Replay Pro 2	99,–
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele)	59,–
Animaniacs	109,–
Baby Boom (Jan)	114,–
Batman & Robin	119,–
Cannon Fodder	109,–
Chaos Engine	124,–
Daffy Duck in Hollywood (Jan)	114,–
Demolition Man	109,–
Der König der Löwen	124,–
Dschungelbuch	109,–
Earthworm Jim	129,–
Ecco the Dolphin 2	109,–
F-1 '94	109,–
FIFA Soccer '95	109,–
Flintstones – The Movie	104,–
Flink	89,–
John Madden Football '95	109,–
Kawasaki Super Bikes	119,–
Kick Off 3	109,–
Lemmings 2	114,–
Mega Bomberman (1-4 Spieler)	99,–
Micro Machines 2	114,–
Mickey Mania	119,–
The Pagemaster	114,–
NBA Live '95	109,–
NHL Hockey '95	109,–
Paws of Fury	109,–
Pitfall	114,–
PGA Tour Golf 3	109,–
Probotector	109,–
Psycho Pinball	114,–
Red Zone	114,–
Road Runner - Desert Demolition	104,–
Rugby World Cup (EA)	109,–
Seaquest DSV	114,–
Shaq Fu	109,–
Shining Force 2	134,–
Soleil dt.	124,–
Sonic & Knuckles	114,–
Sparkster	89,–
Speedy Gonzales	109,–
Stargate (Jan)	119,–
Syndicate	109,–
Tiny Toons 2 All Stars	99,–
True Lies (Jan)	119,–
Wiz'n'Liz	49,–
WWF Raw inkl. Video	134,–

Mega CD

Mega-CD 2 mit CD-Spielebuch und 3 Spielen (Soulstar, Spiderman, R. Av.)	499,–
Battlecorps	109,–
Formula 1 World Champ.	114,–
Jurassic Park dt. CD	89,–
Lemmings 2	109,–
Links (Feb)	109,–
Mickey Mania	99,–
NBA Jam CD	104,–
Pitfall	89,–
Soul Star	119,–
Starblade	109,–
Tomcat Alley	89,–

Super Nintendo

Super Game Boy	99,–
Action Replay Pro 2	99,–
Adventure Island 2	124,–
Animaniacs	139,–
Blackhawk	109,–
Bomberman 2	109,–
Carrier Aces	114,–
Der König der Löwen	134,–
Demolition Man (Feb)	124,–
Dino Dini Soccer	114,–
Donkey Kong Country	129,–
Dragon/Bruce Lee	119,–
Dschungelbuch	129,–
Earthworm Jim	134,–
F-1 Pole Position 2	129,–
Feivel der Mauswanderer	109,–
Ghoul Patrol	119,–
Indiana Jones	139,–
John Madden 95	129,–
Jordan Adventure	134,–
Jungle Strike	119,–
Jurassic Park 2	134,–
Kick Off 3	124,–
Legend	99,–
Lemmings 2	139,–
Lord of the Rings	119,–
Madden '95	124,–
Mickey Mania	139,–
Micro Machines	109,–
NBA '95	129,–
NHL '95	129,–
Page Master	124,–
Pitfall	129,–
Punch Out (Feb)	114,–
Rise of the Robots	144,–
Samurai Shodown	134,–
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	114,–
Shadow	119,–
Soulblazer	124,–
Star Wars 3 (Return of the Jedi)	129,–
Stargate (Jan)	129,–
Street Racer	124,–
Super Bomberman 2	109,–
Super Drop Zone	119,–
Syndicate	134,–
Tetris & Dr. Mario (Jan)	89,–
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports	129,–
True Lies (Jan.)	139,–
Uhra Monster Truck Wars (Jan)	139,–
WWF Raw inkl Video	144,–

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: NEO•GEO, GAME BOY, NES, MASTER SYSTEM UND GAME GEAR

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an.Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–;
Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,– Porto Ausland DM 18,–

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBURG

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 **Passau**, Bahnhofstr. 28



Dragon View



Argos, der mächtige Hexenmeister, sorgt auf der Insel Keire für Aufregung: Nicht nur, daß er Eure Freundin Katarina gekidnappt hat, seine finsteren Machenschaften bedrohen die ganze Menschheit. Der Scharlatan hat vor, sich des Prime-Orb zu bemächtigen, der die Drachen- und Menschendimension miteinander verbindet. Was sich mit diesem Machtinstrument alles anstellen läßt, kann sich jeder Abenteurer ausmalen. Also schnell in die Rüstung geschlüpft, das Schwert gewetzt und los geht´s, den Finsterling in seine Schranken zu weisen.

Ihr stürmt mit Eurem vorgegebenen Helden durch eine 3D-Welt – Betretet Ihr eine Stadt, einen Dungeon oder einen Kampfbildschirm, wird in eine Seitenansicht umgeblendet. In "Dragon View" seid Ihr hauptsächlich damit beschäftigt, einfache "hole dies und wende es da an", Rätsel zu lösen und durch fleißiges Monsterschlachten in höhere Levels aufzusteigen. Die Kampfsequenzen gleichen einem einfachen Beat'em Up: Euch stehen je nach Waffe ein bis zwei verschiedene Schläge zur Verfügung – die sichere, jedoch auf Dauer langweilige "hinrennen, 'reinhauen und abhauen"-Masche ist effektiver, als jede ausgeklügelte Taktik. Die bunte Grafik überrascht mit 3D-Technik, der letzte Schliff fehlt der ungewöhnlichen Optik jedoch: Dreht Ihr Euch in der Oberwelt auf der Stelle, bewegt sich Euer Held irrtümlicherweise gleichzeitig zur Seite. "Dragon View" ist ein Action-Rollenspiel mit neuen grafischen Einfällen und einer gewöhnlichen Geschichte – am Spielablauf hätten die Entwickler jedoch noch ein bißchen herumtüfteln müssen.

Angesichts der starken Konkurrenz auf dem Super Nintendo empfehlen wir's nur jenen Helden, die alle anderen Abenteuer längst gemeistert haben. *oe*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492



Dank des düsteren Nebels könnt Ihr in vielen Kämpfen nur wenig erkennen.





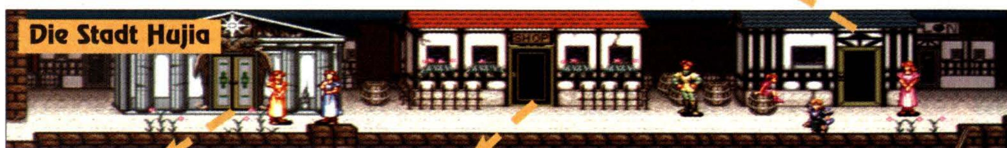
In die große Übersichtskarte könnt Ihr noch eine kleinere Karte einblenden (oben).



Ordentlich: Das Item-Menü ist übersichtlicher, als ein Redakteurs-Schreibtisch.



Der Herr in diesem Haus verschafft Euch den Zugang zum Bombenmeister.



Die Stadt Hujia



Der Mönch im Tempel heilt Euch und speichert Euren Spielstand.



Im Survival-Shop bedient Euch eine junge Schönheit, die sich prompt in Euch verliebt.



In den Dungeons wird hart gekämpft: Erst wenn Ihr alle Monster eines Raumes besiegt habt, könnt Ihr ihn verlassen. Betretet Ihr den Raum erneut, sind die Bösewichte wieder quicklebendig.



MBIT 16	ab 12 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	KEMCO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68%

Ultima 7 The Black Gate



Ein Konflikt mit Zyklopen endet für den Avatar meist tödlich.



Der Avatar genießt nach seinen "Ultima 6"-Strapazen gerade einen verlängerten Urlaub, als plötzlich eine Dämonenfratze über seinen Fernsehschirm flimmert und ihn zurück nach Britannia beordert. Der böse "Guardian" ist der Schutzpatron einer mysteriösen Sekte, die Sozialleistungen und moralischen Beistand verspricht, ihre Mitglieder aber in Wahrheit ins Jenseits abkommandiert – ein Fall für Rollenspieler mit schneller Klinge und scharfem Verstand.

Aus der Ultima-üblichen Isometrik-Perspektive entwirrt Ihr die Verbrechen, die auf das "Fellowship"-Konto gehen. Leider hat FCI den Strategiekampf des Originals gegen hektisches Echtzeit-Gefuchtel ausgetauscht: Auf Knopfdruck zuckt der Avatar mit dem Arm und gibt Saures. Die stupiden Monster entbehren jeglicher Intelligenz: Ein Angriff gleicht einem Todesurteil. Die monotone Musik gibt Euch schon bald den Rest. Schade um die gute Vorlage. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel.: 030/6915310



MBIT 8	ab 12 Jahren
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	FCI
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	60%

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	**dt**	**109.00**
Addams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00

Battletoads dt 39.00

Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	**dt**	**109.00**
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Folder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Cybernator	dt	45.00
Daze before Christmas	dt	119.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt159.00

Donkey Kong Country	dt	139.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	**dt**	**119.00**

F-Zero dt 39.00

F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer 95	dt	129.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Flintstones - Movie	dt	109.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00

Ghouls'n Ghosts dt 39.00

Goof Troop dt 49.00

Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	**dt**	**99.00**
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lagoon (kompl. dt)	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	129.00

Lion King (24 Meg) dt124.00

Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	**dt**	**129.00**
Mickey's Challenge komp.dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	99.00
Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Morph	dt	99.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Live 95	dt	129.00

NHLPA Hockey '95 dt119.00

Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	45.00
Power Rangers	dt	129.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Rasenmäher Mann	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt144.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana dt109.00

Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	119.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	**dt**	**129.00**
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek:Next Generation	dt	109.00

Star Wars 3 dt129.00

Star Wing dt 39.00



Stargate dt129.00

Street Racer	**dt**	**119.00**
Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	45.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00

Super Tennis dt 39.00

Tetris & Dr. Mario	**dt**	**89.00**
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	**dt**	**119.00**
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video dt154.00

Wario's Woods	dt	89.00
Wolverine	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
World League Basketball	**dt**	**39.00**
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	45.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb.Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo More Fun Set	**dt**	**309.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00
X Terminator 2	dt	79.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00
Desert Strike	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
Monster Max	dt	69.00
Mortal Kombat 2	dt	65.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quaterback Club 2	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Tarzan	dt	59.00
Tetris 2	us	66.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
Titus the Fox	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast (Bomberman)	dt	59.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB		49.00
GB + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	**dt**	**199.00**
GB Energy Pack (Akku+N.)		39.00
GB Special transparent	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	109.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Baby Boom	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	59.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Folder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cool Spot	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**119.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00
Feel	dt	114.00

Fifa Soccer 95 dt109.00

Flink	dt	94.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Gynoug	dt	49.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	99.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg) dt114.00

Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	**dt**	**109.00**
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	**dt**	**109.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Page Master	dt	109.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt129.00

Road Rash 3	dt	109.00
Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt107.00

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt119.00

Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Stargate	**dt**	**119.00**
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00

Syndicate dt109.00

Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Turtles Hyperstone Heist	dt	45.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00
WWF Raw incl. Video	**dt**	**134.00**

Winter Challenge dt 49.00

Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00
Zombies	dt	45.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
MD 2 Sonic Set	dt	279.00
MD 2 Lion King Set	dt	269.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	**dt**	**109.00**
Battle Frenzy	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heart of the Alien	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Midnight Raiders	dt	109.00

NBA Jam dt 99.00

NHLPA Hockey '94	dt	89.00
No Escape	dt	99.00
Novastorm	dt	99.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00

Rebel Assault dt109.00

Rise of the Robots	dt	115.00
Second Samurai	dt	84.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Balde	dt	109.00
Super Strike Trilogy	dt	109.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley	**dt**	**89.00**
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

Sega 32X

Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Midnight Raiders	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379.00
MD 32X & Star Wars	**dt**	**499.00**
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00

Game Gear

Akira	dt	69.00
Aladdin	dt	75.00
Asterix 2-Great Rescue	dt	69.00
Baby Boom	dt	79.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dragon Crystal	uk	39.00
Dschungelbuch	dt	79.00
EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 '94	dt	89.00
Feel	dt	79.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hook	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
Itchy and Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00

Mortal Kombat 2 dt 79.00

Pete Sampras Tennis	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00
Road Rash 2	dt	79.00
Sonic Spinball	dt	79.00

Sonic Triple Trouble dt 77.00

Speede Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Game Gear-Zubehör

Action Replay Pro GG		69.00
Game Gear 4 Fun	dt	249.00
GG Energy Pack(Akku+N.)		69.00
Game Gear Lion King Set	dt	233.00
Game Gear Netzteil	dt	25.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Guardian War	us	119.00
Jammit - Streetball	us	119.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	us	99.00
Models Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Peter Pan	us	89.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault dt 99.00

Road Rash	dt	99.00
Scooters Magic Castle	us	89.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Wing Commander 3 dt109.00

3-DO-Zubehör

3-Do PC-Blaster + 2 Sp.	**DA**	**799.00**
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive Golf	dt	109.00
Crescent Galaxy	uk	99.00
Dino Dudes	uk	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Raiden	uk	99.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, *Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11*

Versand für **Deutschland**, *Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! *Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



Richard Garriot alias "Lord British" rief die bislang achtteilige "Ultima"-Serie auf dem Apple 2 ins Leben. Wurden die ersten sechs Teile noch für C 64, Amiga und Konsolen umgesetzt, gibt's Ultima seit dem siebten nur noch für den PC. Mittlerweile darf Britannia sogar aus einer isometrischen und einer flüssig scrollenden 3D-Ansicht bewundert werden. Die Perspektive des eigens für das Super Nintendo entwickelten "Runes of Virtue 2" wurde dem sechsten und dem siebten Teil des Pixel-Epos nachempfunden. Im Gegensatz zum Original ist "Runes of Virtue" allerdings kein Rollenspiel, sondern ein echtes Action-Adventure.



Ultima
Runes of Virtue 2



Seit seiner Niederlage in "Runes of Virtue 1" (siehe Kasten rechts) hat der schwarze Ritter ordentlich Haß angestaut. Um Fürst British zu ärgern, entführt Mr. Blechdeckel sämtliche hohen Würdenträger Britannias in sein "Stygianisches Abyss".

Also schlüpft der Avatar mal wieder durch ein Moongate, um Freund British unter die Arme zu greifen. Bevor Ihr die Bürokraten retten könnt, müßt Ihr mit einer von vier Spielfiguren die Identität des Avatars bestimmen: PC-Spieler kennen Gesellen wie Iolo oder Dupre als Gefährten des Avatars. Anschließend drückt Euch Lord British einen magischen Ankh in die Hand. Mit ihm könnt Ihr Euch jederzeit zum Schloß teleportieren.

Von Heldenhaftigkeit getrieben, durchkämmt ihr muffige Kavernen, düstere Wälder und allerlei Ortschaften auf der Suche nach den Amtsinhabern. Rennt Euch eines der 18 unterschiedlichen Monster in die Schußlinie, bombardiert Ihr es mit einer Magieladung, dem Wurfmesser oder einer Axt. Zur Benutzung einer Waffe selektiert Ihr sie auf dem Statusbildschirm mit der Taste für die linke oder rechte Hand. Auf diese Weise könnt Ihr mit zwei Mordwerkzeugen sogar beidhändig kämpfen.In den Dungeons warten jede Menge Puzzles auf Euch: Teleporter, Transportpfeile, Geheimtüren und unsichtbare Mauern bewachen die Geiseln.

Die isometrisch angehauchte Vogelperspektive der PC-Vorbilder ist für ein Action-Adventure ungeeignet: Mittels miserabler Steuerung zuckelt Ihr durch eine Umgebung von bestechender Einfallslosigkeit. Das düster-mystische Flair des Originals wird von der schwachsinnigen Story und dümmlichen Dialogen zerstört. Der "Ultima"-übliche Reiz des Herumforschens wird dem Spieler mangels Gelegenheiten vorenthalten. *rb*

Muster von Zapp Games, Mainz, Tel.:06131/230492

In jeder Ultima-Folge übernehmt Ihr die Rolle des Avatars. In der ersten Trilogie habt Ihr Britannia von einem Dreigestirn machthungriger Magier befreit. Seitdem betraut Euch Britannias Herrscher Lord British mit immer neuen Aufgaben: Ihr versorgt Britannia mit moralischen Grundsätzen (Teil 4), befreit British aus der Gewalt von drei Schattenfürsten (Teil 5) und sichert den Frieden zwischen Menschen und Gargoyles (Teil 6). Derzeit befindet sich der PC-Avatar im Clinch mit dem dämonischen Guardian (Teil 7, Ultima Underworld 1&2). Im 8. Teil verbannt dieser den tugendhaften Helden sogar in eine andere Dimension. Konsolenavatars tobten sich bisher auf NES und Super NES, dem Master System (Ultima 4) und dem Game Boy (Runes of Virtue 1) aus.





Ist das Schloß nicht niedlich? Durchstreift Ihr die Außenwelt, wechselt der Maßstab ins Puppenformat.



Die Goblins werden per Axt zerhaxelt. Haltet Ihr in jeder Hand eine, tut's gleich doppelt so weh.



Auf in die finstere Höhlenwelt. Ob hier wohl ein braver Bürger Britannias seiner Befreiung harrt?



Buntes Treiben im königlichen Palast. Manche Bewohner versorgen Euch mit nützlichen Informationen. Der Jester hat amüsante Scherze parat.

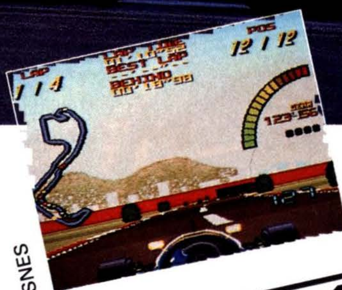
MBit 8 | ab 12 Jahren

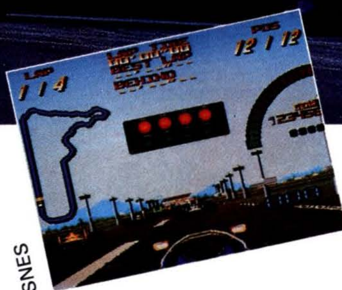
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	FCI
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	53%








SNES


SNES


SNES

DM 69,95



... das Comeback
Formel 1

Nigel Mansell's World Championship

Die Formel 1 hat Ihren Star zurück und dieses Game ist ganz dicht an der Realität. Die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung eingebracht. Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer. Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und bremse ab, bevor Du abhebst vor Begeisterung.

Start frei!

Im Game Boy, NES und Super NES und jetzt neu im Sega Mega Drive. Mit Passwort-Funktion damit Du zwischen den Rennen auch mal Pause machen kannst.

DM 149,95



DM 99,95



NEU!

DM 119,95



Megafun schreibt:
„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei."

DAS ERLEBNIS HAUS **KAUFHOF**

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069/95 08 12-0, Telefax 069/95 08 12-77

F&P 94/339





Um beim Burger World ohne Umwege durch den Personaleingang zu kommen, gebt ihr BUTTHEAD ein und die Türe offnet sich problemlos .

Beavis & Butthead

Auf der Suche nach verschlampten Konzertkarten stolpert MTVs Chaoten-Duo durch ein bizarres Grafik-Adventure. Mit der Fernbedienung zappen sich Beavis und Butthead durch irrwitzige Szenarien, um ans Geld für das GWAR-Ticket zu kommen. Bis zu fünf Gegenstände können die beiden Videospiel-Debütanten aufnehmen und benutzen – mehr Objekte verkraftet ihr IQ leider nicht. Auch die Aktionsleiste, mit der Ihr das Duo steuert, wurde ihrer Intelligenzstufe angepaßt: Mit "Drop" werft Ihr überflüssige Gegenstände weg oder kombiniert verschiedene Objekte miteinander. Sollte Euer Energiebalken bedrohlich in den roten Bereich fallen, zappt ihr via "Sucks"-Option postwendend ins heimische Wohnzimmer zurück – als Strafe gehen bei dieser Aktion alle bisher gesammelten Gegenstände flöten. Mehr Bewegungsfreiheit gibt's für die Rotzbengel nicht.



Um sich gegen rabiate Security-Wächter, ohrfeigende Sekretärinnen und ölverspritzende Mechaniker zu wehren, rülpst Butthead dem Gegner eine Giftklasse-5-Duftwolke entgegen, während Beavis komprimierte Dickdarmgase als Waffe bevorzugt. Es ist klar, daß sich bei zwei so dämlichen Akteuren auch die Rätsel auf unterstem Privatfernseh-Niveau bewegen. Beavis & Buttheads Ausflug ins intellektuelle Adventure-Genre konnte nicht gut gehen: Die unfairen Prügelpassagen und die störrischen Kollisionsabfrage vermiesen selbst dem eingefleischten Fan die Spielfreude. Nur durch die Präsenz der Original-Sprachsamples aus der Zeichentrick-Serie fühlen sich Butthead-Freunde heimisch. Handtaschen-Klau ist ja ganz OK – aber wo ist ein zünftiges Frogbaseball-Bonusspiel?
This game sucks! *am*

Testmuster von Galaxy, München, Tel.:089/7605151


Mit dem "Suck"-Kommando beamen sich Beavis & Butthead ins Wohzimmer zurück.


In einer rasanten Putzwagenfahrt gilt es, diesem Fettwanst zu entkommen. Als Belohnung winkt ein Teil des Tickets.



In "Beavis & Butthead" werden keine jugendgefährdenden Szenen gezeigt. Die Jungs begutachten nur das WC...

MBIT	16
CODE	010 201 022
ab	12 Jahren
SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	VIACOM
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	41 %

Viewpoint

Das innovativste Ballerspiel der letzten Jahre war bislang Neo-Geo-Besitzern vorbehalten. Hersteller Sammy portierte die sechs Level lange Alien-Hatz – eine Mischung aus "Zaxxon" und "R-Type" – nun aufs Mega Drive. Das Ergebnis enttäuscht: Spielerisch wurden zwar die meisten Features adaptiert, doch technisch reizt "Viewpoint" Segas 16-Bit-Hardware lange nicht aus. Ruckelanfälle und Flackereinlagen ärgern uns ebenso wie die erschreckende Farbarmut einiger Hintergründe. Die Tekkno-Musik hat am wenigstens gelitten – ein schwacher Trost. Angesichts der Flaute im Shoot'em-Up-Genre ist man geneigt, gnädig mit dem Diagonal-Scroller umzugehen. Wurde der erste Frust überwunden, erschließt sich einem ein kreatives Ballerspiel voller Ideen und Überraschungen. Leider hat die mangelhafte Programmierung entscheidenden Einfluß auf Spielspaß und Motivation. Man kann's spielen, jedoch sollten nur ausgehungerte Laser-Lüstlinge den Hundertmarkschein opfern. *mg*

Muster von Galaxy, München, Tel.:089/7605151




Der zweite Level zählt zu den grafischen Highlights: Allerdings fehlen viele Animationen und ein paar Dutzend Farben.

Auch auf dem Mega Drive dürfen zwei Spieler nur nacheinander antreten

Sammy

MBIT	16
ab	6 Jahren
SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	AMERICAN SAMMY
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	54 %

Gnadenlos VIDEOSPIELE



TEL.: 089-4802913



Ab DM 125,- versandkostenfrei !!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2 79,90
Game Genie 59,90
MULTI MEGA CD 799,90
6 Button Pad 39,90
6 Button Pad Infrarot
2 Stück kompl. 89,90
Infrarot Joypads 69,90
Street Winner Joystick 119,90
4 Way Play EA 69,90
Mega Adapter 39,90
Joypad Verlängerungen 19,90
Addam´s Family d 49,90
Alien 3 d 49,90
Alienstorm d 49,90
Alisia Dragoon d 39,90
Andre Agassi Tennis d 39,90
Another World d 49,90
Aquatic Games d 39,90
Arch Rivals d 39,90
Arrowflash d 39,90
Art Alive d 39,90
Asterix d 79,90
Atomic Runner d 39,90
Balljacks d 39,90
Ballz d 99,90
Barkley Jam 89,90
Bart´s Nightmare d 39,90
Baseball 2020 d 49,90
Batman Returns d 39,90
Batman Revenge us 39,90
Beavis & Butthed us 129,90
Bill Walsh d 59,90
Biohazard d 49,90
Blades of Vengeance 49,90
Blockout I 29,90
B.O.B d 49,90
Body Count d 109,90
Bonanza Bros. d 49,90
Cadash I 39,90
Captain Planet d 49,90
Chakan d 39,90
Chiki Chiki Boys d 49,90
Chuck Rock 2 d 79,90
Cliffhanger d 39,90
Combat Cars d 79,90
Contra Hard Corps us 109,90
Cool Spot d 69,90
Corporation d 39,90
Cosmic Spacehead d 49,90
Crackdown d 39,90
Crackdown I 29,90
Crudebusters d 49,90
Crueball d 49,90
Cyborg Justice d 49,90
David Robinson d 39,90
Daviscup Tennis 89,90
Decap Attack d 39,90
Desert Strike d 99,90
DJ Boy d 39,90
Dr. Robotnik d 89,90
Double Dragon 3 d 69,90
Dracula 99,90
Dragon d 99,90
Dragon´s Fury d 59,90
Dragon´s Revenge d 99,90
Dschungelbuch d 109,90
Double Sports d 69,90
Double Clutch 59,90
Donald Duck d 49,90
Dune II d 109,90
Dungeon & Dragon d 59,90
Dynamite Headdy d 119,90
EA Tennis d 99,90
E - Swat d 39,90
Ecco the Dolphin d 89,90
Ecco the Dolphin 2 us 109,90
ESPN Baseball us 109,90
European Golf Tour d 89,90
Eternal Champions d 99,90
Ex Mutants d 49,90
F 117 d 69,90
Fantastic Dizzy d 49,90
Fantasy Zone d 49,90
Fatal Fury d 69,90
FIFA Soccer d 89,90
FIFA ´95 109,90
Final Blow I 29,90
Flink d 99,90
Flintstones d 89,90
G - Loc d 49,90
Galahad d 49,90
Galaxy Force II d 39,90
General Chaos d 69,90
Global Gladiators d 49,90
Gods d 49,90
Greendog d 49,90
Gunship d 49,90
Gynoug dt 39,90
Hardball ´94 99,90
Hard Driving d 49,90
Haunting d 69,90
Hellfire d 39,90
Herzog Zwei d 49,90
Hydlide d 49,90
Hook d 39,90
James Pond 3 d 49,90
Jewel Master d 39,90
Jordan vs Bird d 49,90
Joe Montana ´93 d 49,90
John Madden ´92 d 49,90
John Madden 92 d 49,90
John Madden 95 109,90
Jordan vs Bird d 49,90
Jurassic Park d 79,90
Jurassic Rampage d 119,90
Ka-Ge-Ki I 29,90
Kick Off d 59,90
Kid Chameleon d 49,90
Klax d 49,90
Landstalker d 119,90
Last Battle 49,90
LHX Attack Chopper d 49,90
Lotus Turbo Ch. 49,90
Lotus II 49,90
Magical Hat 39,90
Mario Lemieux d 49,90
Maximun Carnage d 129,90
Mazin Wars d 49,90
Megalomania d 49,90
Marco´s Magic Soccer 109,90
Mercs d 39,90
Mickey Mania d 119,90
Mutant Football d 39,90
Mutant Hockey d 49,90
NBA Jam d 99,90
NBA Live d 99,90
NHLPA ´95 d 99,90
Normy´s Beach Babe d 89,90
Paperboy d 49,90
PGA 3 109,90
Powermonger 49,90
Puggsy d 49,90
Quackshot d 49,90
Rambo III d 49,90
Revenge of Shinobi d 49,90
Riskey Woods d 49,90
Robocod d 49,90
Robocop vs Terminator d 49,90
Rocket Knight d 59,90
Sepp Maier Soccer d 69,90
Shadow of Beast d 49,90
Shaq Fu d 109,90
Shiningforce d 129,90
Shiningforce 2 d 139,90
Shinobi 3 d 89,90
Skitchin d 89,90
Simpsons Barts Nightm.d 39,90
Smash TV 39,90
Snake Rattle´n Roll d 39,90
Sonic & Knuckle d 119,90
Sonic d 29,90
Sonic 2 d 49,90
Sonic 3 d 119,90
Sonic Spinball d 79,90
Sparkster d 99,90
Speedball 2 d 49,90
Spiderman j 29,90
Splatterhouse 2 d 49,90
Steel Empire d 39,90
Steel Talons d 49,90
Streets of Rage 3 d 119,90
Strider I 19,90
Strider d 29,90
Strider II d 59,90
Subterrania d 99,90
Summerchalleng d 59,90
Sunset Riders d 59,90
Superman d 39,90
Super Shinobi d 49,90
Super Streetfighter us 119,90
Super Streetfighter d 129,90
Super Streetfighter jp 109,90
Sylvester & Tweety d 119,90
Talespin d 29,90
Talmit´s Adventure d 39,90
Tazmania 2 d 109,90
Technoclash d 49,90
Terminator d 39,90
T2 Arcade 49,90
T 2 Judgement Day d 49,90
Tiny Toons d 59,90
Tiny Toons Sports d 109,90
Thunderforce 2 d 39,90
Toe Jam & Earl 2 d 99,90
Toki d 49,90
Truxxton d 39,90
Turrican d 39,90
Turtles d 59,90
Turtles T. Fighters d 89,90
Twin Hawk d 49,90
Two Crude Dudes 49,90
Universal Soldier d 39,90
Urban Strike d 99,90
Valis SD j 29,90
Verytex I 29,90
Virtual Pinball d 99,90
Wani Wani World I 19,90
Warpspeed d 49,90
Wimbledon Tennis d 69,90
Winterchallenge d 49,90
Winter Olympics d 99,90
Wiz´n Liz d 59,90
Wonderboy V 49,90
World Class Soccer d 69,90
World Cup Italia d 39,90
WWF Wrestlemania d 49,90
Xenon 2 d 39,90
Zero Tolerances us 109,90
Zero Wings I 29,90
Zombies d 59,90
Zool d 49,90

SUPER NES

Action Replay Pro 2 79,90
Gamemage 69,90
Game Genie 59,90
Gamesaver 69,90
50/60 Hz Adapter 29,90
Street Winner Joystick 119,90
Joypad/Dauerfeuer 39,90
Joypads Infrarot 99,90
5 Spieler Adapter 49,90
Joypad Verlängerung 19,90
Actraizer 2 d 119,90
Addam´s Family d. 59,90
Addam´s Family us 39,90
Addam´s Family 2 eu 59,90
Adventure Islands us 49,90
All American Footbat us 49,90
Andre Agassi Tennis us 99,90
Arcana us 49,90
Art of Fighting eu 89,90
Axelay d 59,90
Baseball Simulator us 49,90
Batman Returns d 59,90
Battle Grand Prix j 59,90
Battleship d 69,90
Battletank us 49,90
Battletank eu 69,90
Battletank 2 us 119,90
Battletoads d 89,90
Best of the Best eu 69,90
Bill Laimber us 39,90
Blackthorne us 119,90
Blues Bros j 49,90
Blues Bros d 59,90
Bomberman d 69,90
Bomberman 2 us 119,90
Bonkers us 129,90
Brawl Bros. d 79,90
Breath of Fire us 149,90
Brett Hull Hockey d 129,90
Bubsy d 89,90
Bubsy 2 139,90
Bugs Bunny d 129,90
Captain America eu 59,90
Chessmaster d 49,90
Chuck Rock us 49,90
Chuck Rock d 79,90
Chessmaster us 39,90
Choplifter III d 99,90
Clayfighter eu 119,90
Claymates d 109,90
Cliffhanger d 59,90
Contra us 69,90
Cool Spot d 79,90
C.R.J. Baseball d 59,90
Crash Dummies us 49,90
Crash Dummies d 69,90
Crazy Sports eu 89,90
Cybernator d 59,90
D-Force us 49,90
Darius Twin us 49,90
Desert Fighter eu 119,90
Donkey Kong d 139,90
Double Dragon V d 119,90
Dr. Franken d 69,90
Dracula d 79,90
Drakkhen d 59,90
Drakkhen us 39,90
Dragon d 119,90
Dschungelbuch d 119,90
EEEK! the Cat d 99,90
Empire Strikes Back d 89,90
Equinox eu 69,90
F - Zero us 39,90
F1 Pole Position 89,90
F1 Pole Position II d 119,90
First Samurai d 49,90
Fighter History us 119,90
Final Fantasy III us 159,90
Final Fight us 59,90
Final Fight 2 d 119,90
Flashback 69,90
Foreman Boxing us 39,90
Fun´n Games d 99,90
Ghouls´n Ghosts us 39,90
Gods d 69,90
Great Circus Mystery us 139,90
Home Alone us 29,90
Hulk d 149,90
Hyper Zone us 49,90
Illusion of Gaia us 139,90
Joe & Mac us 59,90
Jurassic Park eu 79,90
Kablooey 39,90
K.H. Rummenige d 79,90
Kendo Rage us 69,90
Kevin Keegan eu 59,90
Kick Off d 79,90
King Arthur eu 79,90
King of Dragons d 109,90
King of Monsters d 59,90
Lagoon us 69,90
Last Action Hero d 69,90
Legend d 109,90
Lemmings d 69,90
Lemmings us 59,90
Lock On us 109,90
Lost Viking d 79,90
Mario Allstar d 79,90
Mario Andretti us 129,90
Mariokart us 99,90
Maximum Carnage d 129,90
Mechwarrior d 119,90
Mickey Mania d 139,90
Might & Magic II eu 109,90
Mr. Nutz eu 79,90
NBA Allstars d 89,90
NBA Jam d 99,90
Obitus us 129,90
On the Ball d 49,90
Oper. Logic Bomb d 79,90
Paperboy 2 us 39,90
Paperboy 2 d 59,90
Pang d 69,90
Parodius d 59,90
Pilotwings us 29,90
Pitfighter us 39,90
Play Action Football us 39,90
Pocky & Rocky d 89,90
Pop´n Twinbee d 89,90
Pop´n Rainbow d 109,90
Populous 2 d 89,90
Powermonger d 79,90
Prince of Persia d 59,90
Push Over d 59,90
R - Type III eu 89,90
Raiden us 59,90
Rampart us 89,90
Rival Turf d 59,90
Rival Turf us 49,90
Roadrunner d 79,90
Rocketeer us 39,90
Roger Clemens Footb us 39,90
Rummenige Player Mgr.d 79,90
RPM Racing us 49,90
Rushing Beat 49,90
Secret of Mana d 119,90
Secret Missions d 69,90
Shaq Fu d 119,90
Simcity d 69,90
Simcity eu 59,90
Skyblazer eu 69,90
Slammasters d 139,90
Smart Ball us 49,90
Smash Tennis 109,90
Smash TV d 79,90
Spanky´s Quest us 49,90
Sparkster d 129,90
Starwing d 59,90
Streetfighter 2 eu 59,90
Streetfighter Turbo d 99,90
Strike Gunner d 49,90
Strike Gunner us 39,90
Striker d 79,90
Stunt Racer FX d 119,90
Super Bowling us 79,90
Sunset Riders d 69,90
Super Icehockey d 109,90
Super Kick Off d 69,90
Super Mariokart us 79,90
Super Metroid d 119,90
Super Morth d 109,90
Super Pang d 79,90
Super Soccer us 29,90
Super Streetfighter us 149,90
Super Tennis us 29,90
Super Turrican d 99,90
Tazmania d 59,90
Terminator 2 Arcade d 109,90
T2 Jugdement Day 139,90
Testdrive II d 79,90
Timeslip eu 49,90
Tiny Toons d 69,90
Top Gear us 59,90
Total Carnage eu 59,90
Thunderspirit j 59,90
Tom & Jerry us 89,90
Troddlers d 109,90
Turrican d 59,90
Turn & Burn d 129,90
Turtles 59,90
UN Squadron us 49,90
Untouchables us 119,90
Val D´Isere d 139,90
Vortex us 129,90
Wizardry V us 109,90
Wingcommander II eu 59,90
Winterolympics eu 69,90
Wolfchild us 69,90
Wolfenstein 3D d 99,90
World Cup USA d 129,90
World Heroes d 129,90
World Heroes II us 129,90
World League Basketball d 69,90
World League Hockey d 89,90
World League Soccer us 49,90
WWF Royal Rumble d 89,90
X-Zone us 69,90
Xardion us 49,90
Y´s III us 99,90
Yogi Bear d 119,90
Young Merlin eu 99,90
Zelda us 59,90
Zombies d 79,90
Zool d 119,90

GAMEGEAR

Aerial Assault d 29,90
Addam´s Family d 29,90
Alien Syndrome d 39,90
Ariel d 39,90
Ariel I 19,90
Asterix d 49,90
Bart vs the World d 29,90
Bart vs Space Mutants 29,90
Batman´s Return d 39,90
Chakan d 39,90
Chessmaster 39,90
Chuck Rock d 39,90
Cool Spot d 49,90
Defender of Oasis d 29,90
Desert Speed Trap d 49,90
Desert Strike d 49,90
Donald Duck 2 d 59,90
Double Dragon d 49,90
Dracula d 39,90
Dragon Crystal d 29,90
F 1 Race 39,90
Factory Panic d 29,90
Fantasy Zone d 29,90
Foreman Boxing d 39,90
Global Gladiators d 49,90
Hook d 39,90
Joe Montana 39,90
Jungle Book d 59,90
Last Action Hero d 29,90
Land of Illusion d 49,90
Marble Madness 39,90
Master of Darkness d 39,90
Monaco GP 39,90
Off Road d 29,90
Olympic Gold 39,90
Outrun I 29,90
Outrun Europe d 39,90
Pengo 29,90
Popils 29,90
Prince of Persia d 39,90
Put´n Putter 29,90
Psychic World d 39,90
Robocod d 29,90
Robocop 3 d 39,90
Robocop vs Terminator d 49,90
Shinobi d 29,90
Shinobi 2 d 39,90
Simpsons 39,90
Solitaire Poker 29,90
Slider d 39,90
Smash TV d 39,90
Sonic 2 d 49,90
Sonic Chaos d 49,90
Strider 2 d 49,90
Starwars d 59,90
Talespin d 49,90
Tazmania d 49,90
T2 Judgement Day d 39,90
Terminator 29,90
Wolchild d 39,90
Woody Pop 39,90

Lieferbedingungen:
us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90

Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

Videospiel-Kritik: So funk



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Spiele, die in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran.

MAN!AC

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsountrack oder grausames Geschepper.

GRAFIK	86 %
SOUND	79 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

SPIELSPASS **58 %**

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechendsten Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Tekno-Sound. Hart, aber gut.

MBIT 8 — ***Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)***

CODE 010 201 022 — *Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßworts festgehalten werden.*



Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.













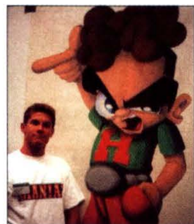




...tioniert's

Roger Horvath

Ein Mann und seine Schöpfung: Seit unserer Erstausgabe im Herbst 1993 ist Roger Horvath für Artworks, alle "Heros" und unserer Maskottchen Hardguy zuständig. Anläßlich unseres Jubiläums entwarf der Grafiker, Fitneß-Experte und Videospiel-Allrounder einen Hardguy im Überformat – links seht Ihr die beiden in Pose.



Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.

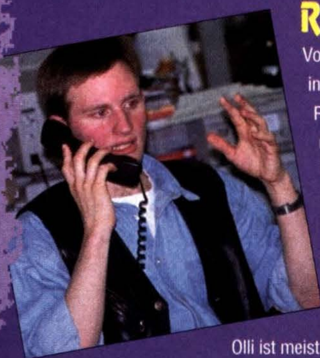


Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.



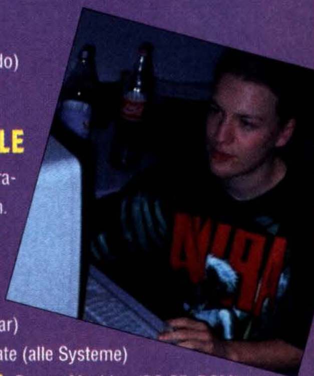


Robert Bannert

Von der menschlichen Zivilisation isoliert, durchlebt Robert gerade einen Crash-Kurs in Sachen Recherche, Layout und Bildbearbeitung. Nebenbei knackt er ein bis zwei Rollenspiele pro Abend, lernt alle Star-Trek-Dialoge der 70er Jahre auswendig und versucht, vier Tonnen SF-Literatur in seiner 2m²-Wohnung unterzubringen.

Robert spielt:

1. Final Fantasy 3 (Super Nintendo)
2. Donkey Kong Country (Super Nintendo)
3. Super Darius 2 (Duo Engine)



Oliver Ehrle

Olli ist meist auf dem Weg in den "X-Club" oder ins "Ultraschall", wenn wir ihn mit vollmundigen Versprechungen zur Nachtschicht rufen. Trotz seinem Hang zur Computerbastelei blieben die nächtlichen Besuche bislang ohne ernste Folgen – lediglich im Spielearchiv klaffen am nächsten Morgen ein paar neue Lücken.

Olli spielt:

1. Doom (Mega 32X, Jaguar)
2. Syndicate (alle Systeme)
3. Dream Machine (PC CD-ROM)



Heinrich Lehnhardt

Der Vater der deutschen Spielekritik ist Chefredakteur der PC Player, testet als MAN!AC-Gastautor aber auch gerne Sport- oder Action-Videospiele – sein Fazit ist Gesetz, seine Polemik europaweit gefürchtet. Auf unserem Bild steht Heini gerade einer Delegation des Herstellers Codemasters gegenüber – die Engländer haben herausgefunden, daß ihr "Micro Machines 2" nicht von Martin, sondern von ihm getestet wurde.

Heinrich spielt:

1. FIFA Soccer '95 (Mega Drive)
2. Wing Commander 3 (PC CD-ROM)
3. Donkey Kong Country (Super Nintendo)

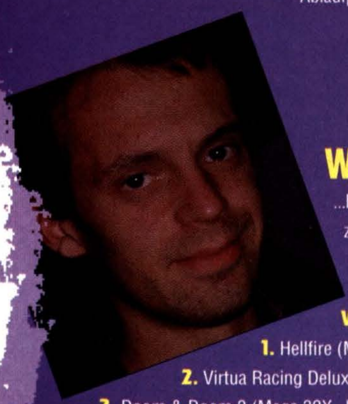


Martin Gaksch

Geschäftsführer Martin ließ die Weihnachtszeit ganz locker angehen: Er trug die klassische Kombination 70er-Jahre-Jeans & sein geliebtes NASA-Sweat-Shirt, dazu Turn- oder (im Büro) Hausschuhe. Jeden Morgen überraschte er uns mit einer neuen "Demon's Crest"-Wertungen, er erkundigt sich beiläufig nach den Preisen für alte Mega-CD-Scheiben und hält sich präzise an die selbstgeschriebenen Ablaufpläne. Aus dem Rummel um AvP hält er sich vornehm 'raus.

Martin spielt:

1. Demon's Crest (Super Nintendo)
2. Chaos Control (CDi)
3. Minestorm (Vectrex)



Winnie Forster

...läßt sich verdächtig oft mit Netzwerk-Fachleuten verbinden. Plant er klammheimlich, ins Virtuelle zu entwischen? Andreas Auftrag gab ihm allen Grund: "Lies mal Roberts 800-Seiten-Fantasy-Roman. Vielleicht können wir das Ding gewinnbringend versetzen." Der Griff zum Urlaubsantrag war ein reiner Reflex. Doch die Formulare ließen sich im Fax- und Software-Müll nicht finden.

Winnie spielt:

1. Hellfire (Mega Drive)
2. Virtua Racing Deluxe (Mega 32X)
3. Doom & Doom 2 (Mega 32X, Jaguar & PC)



Andreas Knauf

Unser Anzeigenguru war in den letzten Monaten gut gelaunt, trotzdem bleibt er für Normalsterbliche unberechenbar. Blättert Andreas in seiner Ablage mit Blanko-Kündigungen oder läßt er sich die aktuellen Bewerbungen und seine Lesebrille reichen, herrscht nervöses Schweigen unter den Redakteuren. Vielleicht sagt Robert jetzt was Überflüssig oder man hört Armin aus dem Hintergrund grunzen. Doch Andreas hat sich bereits der nächsten Ausgabe zugewandt.

Andreas spielt:

1. Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
2. Rebel Assault (3DO)
3. NHL '95 (Mega Drive)



Armin Medic

Genannt "Das Monster" – beschreibt sich selbst als Profi-Rapper, Frauenschwarm und Videospielweltmeister. Wir sind uns bewußt, daß wir mit diesem Foto nahe an die Grenzen des guten Geschmacks stoßen – nach einer internen Diskussion haben wir uns trotzdem zu einer Veröffentlichung entschlossen. Sollte Armin einen Friseur aufsuchen und seine Artikulationsschwierigkeiten unter Kontrollen bringen, steht seiner Aufnahme ins "offizielle" Test-Team nichts mehr im Wege.

Armin spielt:

1. Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)
2. Soulstar (Mega CD)
3. Samurai Shodown 2 (Neo•Geo)

Entwickler: Sega

Space Harrier



Alte Helden, neue Hardware: Auf der Suche nach den passenden Protagonisten für die 32X-Power wurde Sega im hauseigenen Arcade-Archiv fündig. 1985 eroberte ein Actionspiel die Herzen aller Laser-Freaks, das Segas Ruf als fortschrittlichster Automatenentwickler begründete. Zu einer Zeit, als Polygone bestenfalls mit "Asteroids" und "Battlezone" in Verbindung gebracht wurden, stellte Sega ein 3D-Spektakel vor, das mit flüssig zoomenden Sprites eine berauschende Tiefenwirkung erzielte.

Als einsamer Streiter in einer fernen Galaxie klemmt Ihr Euch eine Science-fiction-Bazooka unter den Arm und streift einen flugfähigen Kampfanzug über, mit dem Ihr Euch frei über den Bildschirm bewegen könnt. Aus der Tiefe schwirren schwer bewaffnete Angriffsgeschwader der Aliens heran. Wenige Augenblicke, nachdem Ihr winzige Punkte am Horizont ausmacht, erscheinen sie in voller Pracht auf dem Fernseher. Wenn Ihr schon dabei seid, die Gegner mit nimmermüdem Dauerfeuer zu pulverisieren, könnt Ihr die jeweilige Planetenoberfläche gleich mitverwüsten. Nur ganz wenige Objekte widerstehen Eurem Laser-Gewitter. Das Outfit der Bösewichte ist ziemlich skurril: Vorsintflutliche Mammuts, hüpfende Riesenpilze und rotierende Betongesichter würzen das Sammelsurium an Raumschiffen und Mega-Robotern.

Nach der verhältnismäßig guten Master-System-Adaption (Wer erinnert sich noch an die quadratischen Grafikblöcke, die immer einen Teil der Hintergrundoptik verdeckten?), erschien zur Veröffentlichung des Mega Drives 1988 ein knapp überdurchschnittliches "Space Harrier 2" mit neuen Levels. Die beste Konsolen-Version gab's bislang für die japanische PC-Engine. Die Objekte wurden zwar verkleinert, dafür spielte sich diese Fassung fast besser (und fairer) als das Spielballenvorbild.





Die Feinde schießen wie Pilze aus dem Boden: Um Euch von der Alien-Hatz zu erholen, erlebt Ihr nach Level 5 eine berittene Bonusrunde (Bild links oben).



Diese Geschütztürme könnt Ihr ausnahmsweise nicht abschießen



Das Spiel der tausend Explosionen: Unten hat's gerade ein Alien erwischt.

Extrawaffen oder andere Errungenschaften neuzeitlichen Spieldesigns fehlen gänzlich: Ein gutes Dutzend actiongeladene Baller-Levels werden jeweils mit einem Obermotz abgeschlossen. Immerhin könnt Ihr Schwierigkeitsgrad und Lebensanzahl anwählen und die Steuerung auf "reverse" korrigieren.

ALTE LIEBE • Meine Sympathie für "Space Harrier" konnten die Kollegen schon bei der Master-System-Version nicht nachvollziehen, mit der Beurteilung der 32X-Umsetzung stehe ich (fast) wieder alleine. Tatsache ist, daß wir nahezu eine 1:1-Adaption des Klassikers bewerten, die nur ganz kleine, unbedeutende Grafik-Bugs aufweist. Die 3D-Objekte zoomen flott, die Farben stimmen, der Level-Aufbau ist originalgetreu und größtenteils fair. Enttäuschend ist jedoch, daß Sega keine Goodies, keine liebvollen Gags realisiert hat. Ein bißchen Feintuning nach zehn Jahren hätte nicht geschadet. Gemessen an heutigen Maßstäben muten Umfang und Spieltiefe ziemlich dürftig an: Ein Mann und seine Wumme gegen den Rest der Welt. Sei's drum, mir gefällt's – auch wenn man der Produktion anmerkt, daß es schnell gehen mußte.





MBIT	16
ab	6 Jahren
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	63 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	68 %

Fulminante 3D-Ballerei ohne Polygone. Nahezu identisch mit dem Arcade-Klassiker – ohne Ergänzung oder Veränderung.



Die doppelköpfige Weltraumschlange erwartet Euch on Level 3: Nach wenigen Kopftreffern gibt sie bereits klein bei.



Grüne Bäume auf karierter Planetenoberfläche: Das Boden-Design ändert sich pro Level nur bei der Farbgebung.

Entwickler: Sega

After Burner 2



Vor fünf Jahren bin ich zum letzten Mal mit meiner F-14 durch die Luft gedüst, mit 32X-Power startet nun ein Remake des Sega-Automaten. Wieder poliert Ihr Euren Nachbrenner, um einem Diktator die Superwaffe zu entreißen. Nur wenn Ihr Eure Missionen erfüllt und die Pläne des Diktators vereitelt, könnt Ihr den Weltfrieden bewahren. Daran hindern Euch gegnerische Jets, die zu Dutzenden über Ozeane und Gebirge, Wälder und Städte donnern, Hubschrauber, die Euch kaltblütig auf's Korn nehmen und zähe Tomcat-Jäger, die sich kaum abschütteln lassen.

Eure Bordbewaffnung besteht aus einer Vulcan-MG und Luft-Luft-Raketen. Letztere sind begrenzt und sollten nur eingesetzt werden, wenn Euer Head-Up-Display ein Ziel erfaßt hat. Zwischendurch landet Ihr auf einem Armee-Stützpunkt und laßt Euch neue Raketen an die Tragflächen montieren.





Hier kommt Ihr nicht zum Durchatmen: Vor lauter Explosionen verliert Ihr Euer Flugzeug aus den Augen.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	63 %

Schneller und detaillierter als der erste Start vor fünf Jahren, jedoch mit recht grobem Zooming

Vor fünf Jahren startete "After Burner 2" zum erstenmal auf dem Mega Drive. Umgesetzt wurde der Automatenrenner vom japanischen Entwickler-Team Dempa.



ULTRASCHNELL • Beim Re-Launch der F-14 geht's richtig zur Sache: 1987 mußten sich die Automatenfans noch über die verpfuschte 16-Bit-Umsetzung beklagen, jetzt donnern genausoviel Flugzeuge über den Schirm wie beim Original. Mächtige Explosionen verdecken für Sekunden Eure Sicht, und am Erboden scrollen erfreulich viele Grafikdetails – Gebäude, Felsen und Büsche. Automatenqualität erreicht die Umsetzung zwar nicht, ich persönlich spiel's trotzdem lieber als andere 32X-Module.



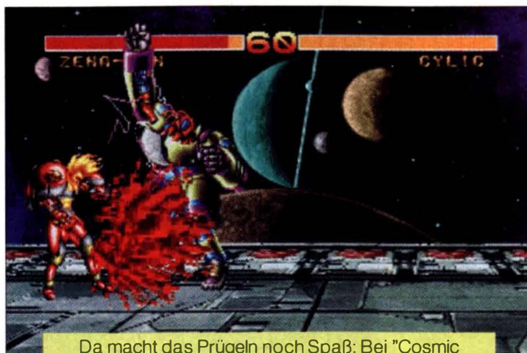
Entwickler: Sega

Cosmic Carnage



In der Zukunft wird mit Kriminellen kurzer Prozeß gemacht: Eine Horde Aliens hat sich daneben benommen und darf auf einen öden Planeten nach Erz schaufeln. Doch die cleveren Außerirdischen kapern ihren Gefangenen-Transporter und rammen damit ein Militär-Schiff. Dummerweise sind beide Raumer schwer angeschlagen, zu allem Überfluß ist nur eine Rettungskapsel an Bord. Und darum prügeln sich jeweils vier Überlebende. Spielt Ihr einen der Soldaten, könnt Ihr Euren Schutzpanzer aufpeppen und verschiedene Spezialwaffen einbauen, als Alien seid Ihr auf Eure bestialischen Mörderangriffe angewiesen. Allen Figuren lassen sich mindestens drei Special-Moves entlocken.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Da macht das Prügeln noch Spaß: Bei "Cosmic Carnage" wird reichlich Blut vergossen.





HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA 32X
PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	55 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	38 %

Langweiliger Alien-Aufstand ohne grafische Finessen, spielerische Einfälle oder abwechslungsreiche Specials.

Rückt Ihr dem Gegner auf die Pelle, wird herangezoomt...





BLUTIG • Hier paßt alles zusammen: Die wenigen Spielfiguren sind mäßig einfallsreich, das Tempo erinnert an eine Zeitlupenstudie und die Hintergründe - naja, die vergessen wir wohl am besten. Auch das Zooming hat keinerlei spielerische Bedeutung. Musikalisch tendiert "Cosmic Carnage" in Richtung Körperverletzung, die Soundeffekte klingen blechern. Selbst der Einsatz von reichlich roter Farbe konnte Segas erstes 32X-Beat'em-Up nicht vor dem empörten "Buuuh!" der MAN!ACs bewahren.



Entwickler: SNK, J • Produzent: E. Kawasaki

Samurai Shodown 2


Zu den vier neuen Figuren gehört auch der kleine Zwerg Nicotine. Hier mißt er sich mit dem riesigen Earthquake.


Wan-Fu verbeult den Schädel seines Gegners mit einem Steinblock


Wenn Eure Power-Leiste voll ist, wird die Super-Kombination eingeblendet.

Mit dezentem Druck will SNK auch ihre Stammkundschaft zur CD bewegen. Kürzlich wurden die Preise für Module um bis zu 100 Mark angehoben, so liegt der Preis von "Samurai Shodown 2" bei zirka 500 Mark – lediglich die Preise der Automatenversionen wurden nicht angetastet. Als nächstes Neo-Geo-Spiel erscheint übrigens "Panic Bomber", ein Verschnitt aus "Tetris" und "Bomberman", (siehe MAN!AC 12/94), danach die jeweils dritten Folgen von "Fatal Fury", "Art of Fighting" und "Super Sidekicks".



Nachdem sich die "Samurai Shodown"-Helden am Ende ihres letzten Abenteuers in den wohlverdienten Urlaub zurückgezogen haben, droht jetzt wieder Ärger: Der Evil King ist zurückgekehrt und hat die Menschheit unterworfen. 15 Kämpfer treten an, um im Duell einen würdigen Herausforderer gegen den bösen Tyrannen zu bestimmen. Vier neue Figuren haben sich zur Samurai-Clique gesellt: Nicotine ist ein kleiner Zwerg mit großem Hut, Sieger ein Muskelprotz mit elektrischem Metallarm. Außerdem stellen sich Genjuro, der wendige Samurai und Cham Cham, ein hübsches Urwaldmädel vor. Die alten Charaktere kehren mit neuen Specials zurück, Wan-Fu hat seine Axt gegen einen mächtigen Felsen ausgetauscht, während sich Earthquake neuerdings in Luft auflösen kann. Tierfreunde werden sich über die Gefährten von Galford, Nakoruru und Cham Cham freuen: Der Schwertschwinger bringt seinen scharfen Hund mit, über Nakoruru flattert ein aufmerksamer Adler, Cham Cham wird von einem Äffchen begleitet. Einige Stages erinnern an den Vorgänger, wurden aber komplett überarbeitet. Ihr duelliert Euch im Palast von Versailles, dem Dojo von Kyoshiro und auf einer malerischen Brücke im Wald. Ihr besucht Gen Ans Suppenküche, verbrennt Euch an einem Lavasee den Bizeps und laßt Euch vom Scheinwerfer einer entgleisten Eisenbahn ins rechte Licht rücken.

Steuerung, Features und Präsentation entsprechen größtenteils der ersten "Samurai Shodown"-Folge.

IPPON • "Samurai Shodown 2" gehört zu den aufwendigsten Beat'em Ups, die mir bislang vor's Joyboard gekommen sind. Alle Backgrounds sind noch eine Spur detaillierter gezeichnet als beim Vorgänger, an Animationen und Zooming läßt sich ebenfalls nichts aussetzen. Auch die akustische Untermalung paßt perfekt zu den Schauplätzen: Vom Mönchgesang über Hardrock und altertümliche Cembalo-Musik bis zu verträumten Balladen ziehen die SNK-Musiker alle Register. Mit neuen Spielfeatures waren die Designer leider etwas sparsam. Lediglich die Einblendung der passenden Special-Kombination bei voller Power-Energie ist innovativ und überaus nützlich. "Samurai Shodown 2" ist ein nahezu perfektes Hau-Drauf-Ereignis mit allen Vorzügen des ersten Teils (Waffen, ideenreiche Figuren), frischen Helden und getunter Spielbarkeit.




Blutiges Debüt: Auch der neue Charakter "Sieger" macht Bekanntschaft mit Gen-Ans stählerner Kralle.


Luxus: Der Wandteppich im Hintergrund gehört zu den besten Backgrounds von "Samurai Shodown 2".



MBIT 202 | ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	500 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	90 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	88 %

Grafisch bombastisches Fantasy-Geprügel mit hemmungslosem Waffeneinsatz. Spielerisch noch besser als der Vorgänger.

Entwickler: Eclipse, D • **Produzent:** Sean Patten • **Design & Programmierung:** Marc Rosocha, Michael Bittner • **Grafik:** C.Reissmüller, B. Bleicken, O.Lindau • **Sound & Musik:** M. Knezovic, J. Gierveld, K. Brenholdt

Iron Soldier



Sieht man von der vermurksten Raumschiff-Mech-Kombination "Vortex" ab, versuchte sich bislang nur Activision an einem 3D-Roboter-Kampfspiel auf Modul. "Mechwarrior" ist ähnlich rabiat wie Ataris "Iron Solidier", aber wesentlich actionlastiger – Dauerfeuer statt taktischer Attacke. Während auf dem PC viele Mechwarrior-Schlachten toben, kommen die Videospieler erst nach und nach auf ihre Kosten. Sowohl für das 32X ("Metal Head"), als auch für die Playstation sind entsprechende Titel in Vorbereitung.

Mechs, die titangestählten Kampf-Roboter mit der Zerstörungs-Neurose, sind seit den 80er Jahren groß in Mode. Daß sich die Ungetüme nur selten in einem Videospiel blicken lassen, hat einen guten Grund: Zur Darstellung ihres Schlachtfeldes eignet sich 3D-Polygongrafik am besten, und mit der haben die 16-Bitter von Sega und Nintendo bekanntlich ihre Probleme. Das Atari Jaguar liefert den Action-Programmierer aber die nötige Rechen-Power, sodaß mit "Iron Soldier" die erste vollwertige **Mech-Simulation** kampfbereit ist.

Vier mal vier Missionen müßt Ihr als Einzelkämpfer in haushoher Roboter-Rüstung überstehen. Nach Studium des Missionszieles und einem kurzen Besuch in der Waffenkammer (dort lagert zu Beginn nur ein Sturmgewehr) betretet Ihr das Schlachtfeld. Haltet Euch an Eure Befehle (z.B. einen Convoy stoppen oder eine feindliche Waffenfabrik ausheben) und denkt daran, daß Ihr das einzige halbwegs freundliche Wesen des Spiels seid: Alle anderen Vehikel sind als feindlich zu betrachten und sofort zu terminieren.

Die Frage ist nur, wie Ihr dabei am besten vorgeht, denn jeder Feindkontakt erfordert eine eigene Taktik. Die überall herumrollenden Panzer zerstampft oder erlegt Sie mit einem Schuß aus dem Sturmgewehr. Hubschrauber und Flugzeuge umschwirren Euch, feuern Raketen ab oder legen einen Bombenteppich über Eure Umgebung. Durchschaut ihre Manöver und überrascht sie im rechten Augenblick mit Dauerfeuer oder gezielten Schüssen.

Um die mächtigen Gegner späterer Missionen zu überwinden, benützt Ihr Raketenwerfer, Distanz-Kanonen und Schutzschilde, die Ihr mit erfolgreich absolvierten Levels erbeutet. Euer Mech wurde als Artillerie-Transporter konzipiert und wartet vor jeder Mission auf eine individuelle Bestückung: Eine Kettensäge in die Hand, zwei Plasma-Kanonen auf die Schultern, Raketen- und Granatwerfer an die Hüfte. Selbst wenn Ihr alle Rohre leergefeuert habt, seid Ihr nicht wehrlos: Eure stählerne Faust knickt Hochhäuser, Euer Stiefel plättet jeden Panzer. Außerdem findet Ihr in Farbriken und Lagerhallen zusätzliche Munition und Lebensenergie.


In der "Pearl Habour"-Mission türmen feindliche Transportschiffe - Ihr schickt Sie mit dem Raketenwerfer zu den Fischen. Schade um das schöne Gouraud-schattierte Fährhaus...



Hat Euer Mechkrieger vier Missionen überstanden, wird der Spielstand abgespeichert und...



...Ihr dürft vier weitere Schlachtfelder in Schutt und Asche legen. Die Reihenfolge bleibt Euch überlassen.

HEAVY METAL • Die Kampfbomber kreisen wie Aasgeier um mein Haupt, zu meinen Füßen tummeln sich Panzer und am Horizont weisen berstende Wolkenkrazer auf den Anmarsch eines zornigen Kontrahenten hin – jetzt hilft nur noch flächendeckender Granaten-Einsatz. Bei "Iron Soldier" bleibt kein Polygon auf dem anderen: Die spannend arrangierten Missionen und die Manövrierfähigkeit Eures Mechs versorgen den brachialen 3D-Feldzug mit taktischem Tiefgang. Wenn Ihr einen Level nicht schafft, versucht Ihr es mit einer anderen Bewaffnung oder einer neuen Marschroute. Die zähe Spielgeschwindigkeit ist verzeihlich, schließlich haben wir es mit tonnenschweren Stahlriesen und nicht mit wendigen Raumkreuzern zu tun. Zum Iron Soldier paßt das bedächtigte Ausschreiten in alle Himmelsrichtungen – begleitet von Industrial-Tekno, MG-Geknatter und tobenden Explosionen.




Ertappt: Dieser Lastzug versucht sich aus dem Staub zu machen – fangt ihn ab, und Ihr habt den Level geschafft.


Die schönsten Explosionen der Action-Geschichte: Bei "Iron Soldier" fliegen Euch die qualmenden Polygone um die Ohren.


Mit dem Steuerkreuz hebt oder senkt Ihr Euren Blick, um fliegende und rollende Feinde ins Fadenkreuz zu nehmen.



Wo ganze Fabriken wie Kartenhäuser zusammenstürzen ist Euer Mech nicht weit. Manchmal habt Ihr auch das Pech, auf einen ebenbürtigen Feind zu treffen – siehe Bild rechts oben.





GIGANTISCH • Neben den 3D-Orgien der neuen Konsolengeneration machen sich Spiele mit unverkleideter Polygongrafik recht fade und altbacken aus. Doch Ataris "Iron Soldier" beweist, daß mit der nötigen Spielfinesse auch aus blanken Polygonen noch viel Action rausspringt. So wurde auf bemerkenswert viele Details geachtet: Bei einem Blick zu Boden seht Ihr die stählernen Füße Eures Mechs, Gebäude oder Gegner könnt Ihr auch mit einem Schritt oder schwingender Faust einstampfen. Bei einer Explosion wird das Zielobjekt feinsäuberlich in seine schwielenden Polygonbestandteile zertrümmert. Außerdem gibt's keinen vorberechneten Kurs: Auf der Suche nach dem jeweiligen Missionparameter trampelt Ihr ohne Bewegungseinschränkung in alle Richtungen. Neben bloßer Zerstörungswut motiviert auch das wachsende Waffenarsenal Eures Mechs.

Die Steuerung ist komplex, ermöglicht Euch aber einen maximalen Aktionsradius. Mit einem Feuerknopf beschleunigt oder bremst Ihr Euren Schritt, während Ihr durch Druck nach vorne oder hinten nach oben bzw. unten blickt. Das bedeutet, daß Ihr sowohl Eure Lenkbewegung, als auch Eure Kopfbewegung über das Steuerkreuz kontrolliert. Die restlichen Tasten dienen zur Waffenauswahl.
Verpatzte Aufträge dürfte Ihr nocheinmal angehen, vorrausgesetzt Euer Mech ist noch funktionstüchtig. Werdet Ihr zerstört, helfen Euch drei Continues und eine automatische Save-Funktion wieder auf die Beine.



MBiT 24 — ab 16 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI

GRAFIK	69 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS **79 %**

Schwergewichtige Science-Fiction-Schlacht für Taktiker und Action-Spezialisten. Gut ausbalancierte Missionen, tolle Musik.



Keine Gefahr ohne das rechte Gegenmittel: Euer Mech betritt das Schlachtfeld mit vorbildlicher Bewaffnung.



Hinter Pulverdampf und Flammenmeer lauert ein tückisches Spielprinzip: Hier zählen Taktik, Koordination und Reflexe.





Programmierung: Masaya Hashimoto • **Grafiken:** Kunji Yokura, Masahiko Takai, Takeshi Matsumaro, Siutaro Majima • **Sound:** You Himeno

Soulblazer

Während sich deutsche Rollenspieler in "Zelda" austobten, machten Spieler in Übersee bereits die "Soulblazer"-Dungeons unsicher. Mit zunehmender Importflut entdeckten auch deutsche Spieler den Leckerbissen aus Fernost. Bis heute warteten sie sehnsüchtig auf eine PAL-Umsetzung. Doch aktuell ist "Soulblazer" nicht mehr. Die Kollegen von der Importfront erforschen mittlerweile den inofiziellen Nachfolger "Illusion of Gaia".



Die deutsche Übersetzung ließ lange auf sich warten: Leider mutet die Wortwahl eher kindlich an.



Viel Lärm um Nichts: Gegen Eure Phönixmagie hat Meister Deathtoll trotz immenser Größe nix zu melden.



Zum Atmen unter Wasser braucht Ihr eine "Luftblasenrüstung". Danach stutzt Ihr den Seeigeln die Stacheln.



Gierschlund König Magridd entführt den Erfinder Dr. Leo, um mit dessen Hilfe dem Höllenfürsten Deathtoll einen Handel vozuschlagen: Im Austausch gegen die Seelen seiner Untertanen erhält Maggrid je ein Goldstück. Um seinen Welt vor der Entvölkerung zu bewahren schickt Gott den "Soulblazer" auf die Erde.

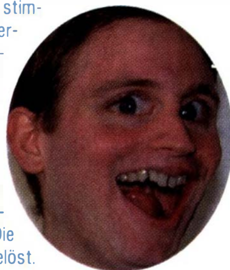
Mit dem Schwert gewappnet steigt Ihr ins Deathtolls finstere Verließe hinab: Höhlen, versunkene Städte und aztekische Pyramiden quellen über vor üblen Kreaturen. Nach der Zerstörung eines Monsterhortes erscheint ein neuer Weg oder entweicht eine gefangene Seele. Befreite Seelen nehmen wieder Gestalt an und kehren in Ihren Heimatort zurück. Ihr Dank an Euch ist eine nützliche Information oder Hilfestellung.

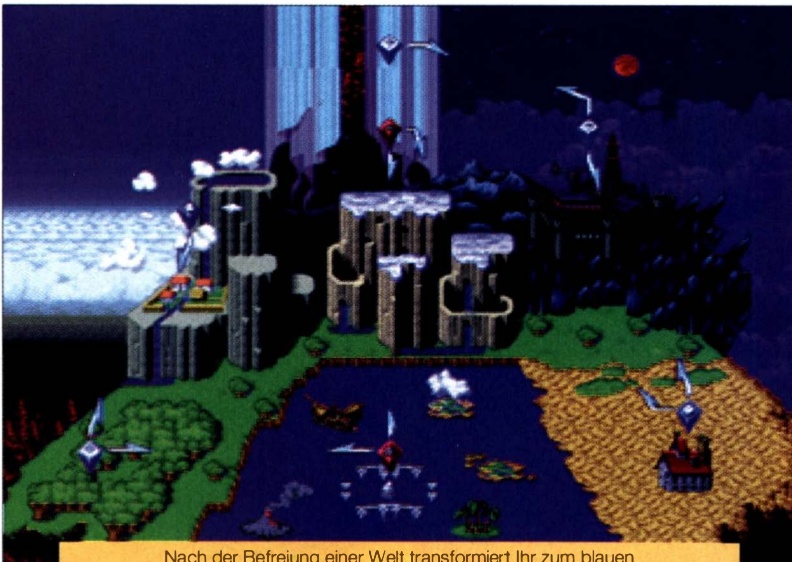


Erst nach Befreiung der Müllerseele, könnt Ihr mit dem Mühlrad einen unteridischen Aufzug in Betrieb setzen.

Ohne solches Know-How stockt das Heldenepos: Auf eisig-rutschigem Gelände kann man sich beispielsweise nur mit "Pilzschuhen" bewegen Ebenso solltet Ihr Euch um eine bessere Bewaffnung kümmern: magische Schwerter und Rüstungen warten nur auf ihre Entdeckung. Besonders wichtig aber ist die Traumrute: Mit ihrer Hilfe könnt ihr in die Gedanken Schlafender schlüpfen und sonst unerreichbare Orte besuchen. Die Seele eines Zauberers beschenkt Euch mit magischen Fähigkeiten. Sie schwirrt um Euch herum und beschießt Gegner mit zuvor Zaubersprüchen Eurer Wahl. Ohne die richtige Magie wird's heikel.

SEELIG • Mag Martin die vielen Texte kritisieren, wie er will: Fans stimmungsvoller Dialoge kommen in "Soulblazer" auf ihre Kosten. Versteckte Lovestories und intelligente Parabeln bereiten Lesevergnügen. Die Protagonisten "Soulblazers" haben ungewöhnlich viel Charme. Auch technisch verrichtet der Engel sein Tagewerk überzeugend: Vor einer mystisch dröhnenden Soundkulisse stapft Ihr durch meisterhaft kolorierte Landschaften. An Effekten wurde nicht gespart: Mich begeisterten insbedondere die herabstürzende Eiszapfen und die flirrende Nordlichter. Im Gegensatz zum "Illusion of Gaia"-Helden gehören die Sprites allerdings noch zur "Winzgeneration". Zudem bietet "Soulblazer" weniger Abwechslung als Gaia. Die ähnlich strukturierten Level bieten wenig Puzzles und sind schnell gelöst. Nach einem Wochenden hingebungsvollen Zockens ist Deathtoll Historie.





Nach der Befreiung einer Welt transformiert Ihr zum blauen Energieball und werdet in die nächste Mission geschleudert.

Soul Blazer

drücke START

8 MBiT · D · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ENIX
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	76 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	78 %

Atmosphärisch stimmiges Action-Adventure in technisch ansprechendem Gewand. Mangelnde Abwechslung trübt das Vergnügen.

Entwickler: Hudson Soft, Japan

Super Adventure Island 2


Geplättete Monster hinterlassen Extras. Neben Goldmünzen gibt es Phiolen mit lebenserfrischendem Getränk.


Das Rezitieren magischer Formeln verlangt Konzentration. Ein grüner Zaubertrank entspannt den geplagten Geist.


Kommt es während der Seefahrt zu einem Kampf, wird wieder auf die Seitenperspektive umgeblendet.



Ein Unwetter zerüttet die zarten Bande zwischen Master Higgins und seiner Freundin Tina. Während Higgins um seine Erinnerung kämpft, gewinnt Tina die Liebe des Königs von "Waku Waku". Als sie während der Hochzeit von einem Adler geraubt wird, beauftragt man ausgerechnet den ahnungslosen Higgins mit ihrer Rettung. Vor dem Reiseantritt kehrt Higgins in der örtlichen Schenke ein, entschlummert und wird im Traum von seiner Schönen über den Stand der Dinge aufgeklärt. Anschließend macht sich der furchtlose Dickbauch im Lendenschurz mit seinem Floß auf die Suche: Aus der Vogelperspektive seht Ihr das Inselarchipel. Steuert Ihr eine Insel an, wird in die Seitenperspektive gewechselt. Nach Jump'n'Run-Art hüpft Ihr durch Wälder, Eispaläste, Feuerwelten und unteridische Katakomben. Die niedlichen, aber bösartigen Gegner verprügelt Ihr anfangs mit nackter Faust. Die im späteren Spielverlauf gefundene Waffen, Rüstungen oder Schilde könnt Ihr ebenso wie Gegenstände im Menü aktivieren. Das Menü ist stilecht auf eine Steinplatte graviert und erlaubt es Euch, an jedem beliebigen Ort Euren Spielstand zu speichern.


Der Sprung auf einen Hebel läßt Steinblöcke mit demselben Symbol erscheinen oder wieder verschwinden.


Diese Felsen warten an versteckten Orten mit Tips auf Euch.

Die Magieoption benutzt Ihr, wenn Ihr den legendären Zauberstab gefunden habt. Mit seiner Hilfe könnt Ihr gesammelte Zaubersprüche, wie beispielsweise "Feder" (teleportiert Euch zum Levelanfang) oder "Heilung" anwenden.





PARADIESISCH • Endlich mal wieder ein Action-Adventure mit Seitenansicht. Zwar werden die Grafik und der Sound Master Higgins ebensowenig gerecht wie die kindische deutsche Übersetzung, aber dennoch kommt Abenteuer-Stimmung auf: Die goldigen Gegnersprites sind zahlreich und überraschen Euch mit unterschiedlichen Kampftechniken. Die Melodien passen zum jeweiligen Level, und das Spieldesign sorgt für Suchterscheinungen. Zunächst erscheint der kleine Bierbauch mit dem schmierigen Haar in der Fantasy-Umgebung deplaziert. Doch spätestens, wenn Higgins die Speckwampe in die erste Rüstung zwängt, akzeptiert man ihn als Sympathieträger. Leider wird ihm das Heldendasein zu einfach gemacht: Die meisten Monster verpuffen nach dem ersten Schlag, die Endgegner-Taktiken erkennt Ihr spätestens nach dem zweiten Anlauf.





16 MBIT · D · ab 6 Jahren

HERSTELLER	HUDSON
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	HUDSON
GRAFIK	58%
SOUND	63%
SPIELSPASS	76%

Held in Blätterhose macht Inselreich unsicher: Gute Spielbarkeit sorgt trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad für Spielspaß.


Master Higgins in hitzigem Gefecht: die Anzeigen oben verraten Euch seine Lebensenergie (links) und seine Magiereserven (rechts).




Feige: Der Schildkröten-Drückeberger verkrümelt sich im Panzer.

Entwickler: Capcom, Japan

Demon's Crest


Messerscharf: Hütet Euch vor seiner blitzblanken Klinge.


Kopflos: Dieser Obermotz schleudert seinen Kopf auf Euer Helden-Sprite.


Wendig: Das robotische Schlangenwesen ist nur am Kopf verwundbar.

Leider hat Capcom aus Kostengründen auf eine Batterie verzichtet. Dementsprechend müßt Ihr ein (erträglich komplexes) Paßwort abkritzeln. Anschließend folgt ein Code, der ein paar Extras bietet und Euch vor einer Handvoll bereits besiegter Endgegner bewahrt.





Nachdem wir in der letzten MAN!AC ausführlich über Ursprung und Verwandtschaft von "Demon's Crest" geplaudert haben, verzichten wir an dieser Stelle auf entsprechende Infos. Das Action-Adventure erstreckt sich über sechs große Levels, die in zahlreiche Abschnitte unterteilt sind. Nach einer kurzweiligen Intro-Szene habt Ihr sofort Zugriff auf vier Spielstufen, die Ihr auf einer Mode-7-Landkarte anfliegt. Darüber hinaus laden mehrere Einsiedler-Hütten zum Besuch. Dort findet Ihr geschäftstüchtige Händler, die magische Ampullen zum Kauf anbieten, wichtige Informationen preisgeben oder zu einem Bonusspiel auffordern.

Anfangs mutet "Demon's Crest" als gradlieniges Jump'n'Shoot an, doch im Lauf des Abenteuers entfaltet sich ein komplexes Netz von versteckten Passagen, geheimnisvollen Puzzles, Zaubertränken und Verwandlungsextras. Insbesondere der Hauptdarsteller wird zum Chamäleon: Zunächst fightet sich der signalrote Dämon als beflügelter Fassadenkletterer voran, später lernt er schwimmen und pulverisiert ehemals resistente Mauersteine. Um die mannigfaltigen Gegenstände zu verwalten, stellt "Demon's Crest" ein Untermenü zur Verfügung, in dem die Extras fein säuberlich sortiert sind. Die verschiedenen Rüstungen werden ebenso verwaltet wie die leckeren Säfte, mit denen Ihr vor einem Kampf fliehen könnt, die Lebensenergie an Ort und Stelle auffrischt oder ein Zusatzleben aktiviert. Taktisch erweist es sich als enorm wichtig, daß Ihr für bestimmte Feinde bzw. Szenen das passende Outfit anwählt und die Zaubertränke griffbereit zurechtlegt.

Um einen Level vollständig zu erkunden, müßt Ihr ihn mehrmals aufsuchen – selbst wenn Ihr die jeweiligen Endgegner bereits erledigt habt.


Bereits bei so wenigen Objekten fängt "Demon's Crest" feste an zu ruckeln



Zaubertränke kosten Geld, das Ihr zuvor in den Levels sammelt.

BACK TO THE FUTURE • "Demon's Crest" pflegt Tugenden, die ich im Lauf der letzten Jahre schmerzlich vermißt habe: Endlich ein neues Actionspiel mit Abenteuer-Touch, das eine trickreiche Steuerung mit traditionellem Level-Design verbindet und Fantasy-Touch mit Magie-Power würzt. Die "Ghouls'n'Ghosts"-Verwandtschaft merkt man dem Capcom-Werk spielerisch und technisch an: Wie das Super-Nintendo-Frühwerk ruckt's an vielen Stellen. Ansonsten faszinieren Optik und Inhalt: Jede Menge Action, interessante Feinde, abwechslungsreiche Szenarien und etliche Rätsel. "Demon's Crest" ist kein stupides Level-Abgehüpfe, sondern erzählt eine spannende Geschichte. Eine willkommene Abwechslung zu extravaganten Jump'n'Runs und putzigen Disney-Modulen, grafisch wunderschön präsentiert und mit eher behutsamem, denn hektischem Spielverlauf.





16 MBiT | CODE 010 201 022 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	73 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	82%

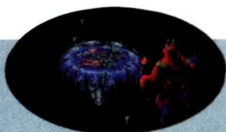
Geistreiches Jump'n'Shoot mit Rätseln und magischem Flair: Die Grafik ist wunderschön, ruckt aber erbärmlich.


Links oben wird die Lebensenergie angezeigt, rechts oben ist Platz für drei Waffen bzw. Extras.


"Ghouls'n'Ghosts'n'Goblins": Gerade zu Beginn des Spiels erkennt man die Abstammung des Helden.

Produzent: Greg Duddle • **Programmierung:** Erwin Kloibhofer • **Grafik:** Henk Nieborg • **Sound:** Matthias Steinwachs, Dave Lowe

Flink





Auch auf CD ist der kleine Zauberlehrling Flink auf der Jagd nach dem Hexenmeister Wainswright, der die Ratsversammlung des Dorfes Imagica entführt hat. Ihr durchspringt die gleichen Levels, wie auf dem Modul, lernt mit der Zeit neue Zaubersprüche und stellt Euch schließlich dem finalen Duell. Die einzigen Neuerungen sind stimmungsvolle Hintergrundmusiken von CD und ein ordentlich animiertes Intro, das Euch die Entführung und den Beginn von Flinks Abenteuer vor Augen führt. Flink ist nach wie vor ein umfangreiches Gehüpfe mit einigen Geheimnissen, bunter Grafik, neuen Ideen und grafischen Gags, die den Spielablauf auffrischen und Euch einiges Schmunzeln ins Gesicht lockt. Wer das stimmungsvolle Jump'n'Run noch nicht besitzt, dem empfehlen wir die CD-Version – alle anderen sparen auf das nächste Spiel von Kloibhofer & Nieborg. *oe*


Tarzan-Flink weicht auf der Liane den Dornen aus.

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	86 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	83 %

Magie-Jump'n'Run mit grafischen Gags, wunderschöner CD-Musik, neuen Ideen und gelegentlichen Durchhängern.

Produzent: Elisabeth Curran • **Design:** Andy Gilmour, Dave Hall, Juan Sanchez • **Programmierung:** Dave Lincoln

Brutal - Paws of Fury



Gametek geht den umgekehrten Weg: Im Gegensatz zur CD wird die Modul-Version von "Brutal" nur von einem asiatischen Gedudel begleitet – alle Intro- und Animationssequenzen wurden jedoch wegrationalisiert. Am Spielablauf hat sich mal wieder nichts geändert: Mittels Paßwort speichert Ihr Euren Helden, der sich durch siegreiche Kämpfe weiterentwickelt und sich immer mehr Spezialattacken aneignet. Kämpft Ihr gegen einen Freund, muß dieser mit einem Standard-Kung-Fusel antreten, es sei denn, er besitzt auch ein Paßwort. Viele der Computergegner sind nur mit der Sprung-Kick und-Fußfeger-Taktik zu schlagen, da sie alle Spezialschläge beherrschen und diese auch ausgiebig einsetzen. Die klobige Steuerung und die langsame Reaktion der Kämpfer geben den Duellen einen faden Beigeschmack. Zu Zweit ist "Brutal" dennoch interessant. *oe*



Der kombinierte Rad-Kick von Roxy hat eine hohe Reichweite.

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	65 %

Kuscheltier-Prügelei mit netten Animationen und vermurkster Steuerung, aber motivierendem Aufbau-Modus der Kämpfer.



Produzent: Jeremy Smith • **Design:** Toby Gard, Buy Millert • **Programmierung:** Dan Boott • **Grafik:** Toby Gard • **Sound:** Martin Iveson

B.C. Racers



Nach einem turbulenten Zeichentrick-Vorspann röhren die B.C. Racers durch den Dschungel, verkloppen sich...



...gegenseitig auf der Sumpfstraße, düsen im Mordskaracho dem Sonnenuntergang entgegen...



...und gönnen sich auch nachts keine Pause. Denn jeder will sich das Boulderdash Bike unter den Nagel reißen.

Die Gerüchteküche im Renn-Sektor brodelt: Unsere amerikanischen Kollegen wissen bereits von einem "Ultra Mario Kart", das 1996 auf dem Ultra 64 erscheinen wird. Auch "F-Zero 2" soll in den Nintendo-Labors bereits erste Testfahrten absolvieren. Fact ist, daß Core Design "B.C. Racers" für das 32X umsetzt und für den Saturn "Fractal Racer" vorbereitet. Mehr zu den neuen Core-Design-Spielen erfahrt in der nächsten MAN!AC.

CD

Nachdem Chuck Rock und sein Sohn alle Kidnapper aus der Steinzeit vertrieben haben, gönnen sie sich etwas sportliche Abwechslung. Millstone Rockafella, der reichste Millionär des Neandertal ruft zu einem Wettbewerb der besonderen Art: Acht verwegene Urzeit-Biker versammeln sich auf Rockfellas privatem Rennareal, um die die Rockhard & Enormous-Trophäe und das ausgeschriebene Boulderdash Bike zu gewinnen. Jeder der B.C. Racer hat auf seinem Flintstonesrad einen Beifahrer dabei, der per Knopfdruck ein Waffe oder seine Fäuste schwingt, um überholende Gegner aus dem Sattel zu heben. Diese prähistorische Road Rash-Variante führt zu wilden Straßenkämpfen und rüpelhaften Rempel-Aktionen. Je mehr Gegner Ihr vom Moped boxt, umso höher ist die Chance, daß Ihr ein weiteres Continue erhaltet.

Wie bei "Virtua Racing" wählt Ihr via Knopfdruck drei unterschiedliche Perspektiven, von oben, von hinten oder aus der Verfolgersicht. Nach jeder absolvierten Runde, bekommt Ihr ein Nitrofass zugesteckt, mit dem Ihr per Knopfdruck eine zeitlang Höchstgeschwindigkeit erreicht. Sollte Eure Spritanzeige nach heftigen Pisten-Gerangel dem Nullpunkt zuneigen, müßt Ihr Ausschau nach einem Haufen Dino-Keulen halten, die Eure Karre wieder auf Vordermann bringen. Geht Ihr mit einem Mitspieler an den Start, steuert dieser den Beifahrer, der Euch durch geschickte Gewichtsverlagerung hilft, die engen Kurven zu bewältigen. Gegeneinander könnt Ihr nicht antreten. Leider vergaß Core Design ein Paßwort oder eine Saveoption. Eine Tabelle der Rekorde gab's in der Steinzeit anscheinend auch noch nicht.

ROLLING STONE • Kaum haben wir uns von "Mario Kart" gelöst und "Astro Go! Go!" durchgespielt, lockt uns Core an den Bildschirm zurück. Doch die Erwartungen des abgekochten Rennspielveteranen werden nicht erfüllt: Nützliche Extras oder Zusatz-Gimmicks sucht Ihr vergeblich. Einzig der Nitrokanister peppt Euer Vehikel auf – das kann's doch nicht gewesen sein. Die drei Perspektiven sind eine feine Sache, leider wird das Level-Panorama des übersichtlichen Lo-Res-Modus vom Pixelgeflacker gestört. Dank Cores "Thunderhawk"-Erfahrungen steuert sich "B.C. Racers" prima. Vor Lenk-Chaotik à la "F1 Grand Prix 3" bleibt Ihr verschont. Die Grafik lockt mit bonbonfarbenen Hintergründen und vielen Details. Der Steinzeit-Funk rollt elegant ins Ohr. Wenn Ihr an "Street Racer" keinen Gefallen mehr findet, könnt Ihr im Beiwagen von "BC Racers" umsteigen.





Trockener Tank? Sand im Getriebe? Links liegen die Dinokäulen. Düst über sie hinweg, und Eure Maschine wird generalüberholt.





HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	72 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	68%

Witziger Mario-Kart-Clone mit 3D-Zooming. Fehlende Extras und acht kurze Strecken bremsen Euren Steinzeitenthusiasmus.

Entwickler: Highscore Productions, USA • **Produzent:** Scott Orr • **Design:** Happy Keller • **Programmierung:** John Schappert • **Grafik:** Matthew Crysdale, Eric Browning, Steve Paris, Tara Packard • **Sound:** Brian Schmidt

Madden '95



Und wieder kommt Altmeister Madden mit einer neuen Folge seiner endlosen Football-Serie: Ihr steuert Euer bevorzugtes NFL-Team durch Ligamodus und Playoffs, freut Euch auf Fünf-Spieler-Duelle und wälzt in endlosen Statistiken. Neue Playcalls, aktualisierte Regeln, Auswechselmöglichkeit und Verletzungsrisiko fordern den Football-Fan, frei drehbare Zeitlupenperspektiven erleichtern die Spielzuganalyse.



Nicht nur die Optik erinnert an den Vorgänger...

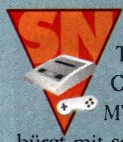
Trotz gewohnt guter Gestaltung kann die Super-NES-Adaption (EA-Sports-typisch) nicht neben der Mega-Drive-Urversion bestehen: Das Spieltempo ist nicht so fein ausbalanciert, die NFLPA-Lizenz fehlt gänzlich – Ihr müßt auf die "echten" Spielernamen verzichten. Ansonsten erhaltet Ihr (frecherweise) exakt das gleiche Spiel wie bei der Super-Nintendo-Version des Vorjahres – daher der Wertungsabzug.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	83 %

Spielerisch gutes Football, das allerdings dem Vorgänger viel zu ähnlich ist und neue Features vermissen läßt.

Entwickler: Tradewest, USA

Troy Aikman NFL Football



Quarterback-Superstar Troy Aikman, Dallas Cowboy und Superbowl-MVP des letzten Jahres, bürgt mit seinem guten Namen für diese Footballsimulation: Mit dem NFL-Team Eurer Wahl paßt und rennt Ihr durch die 93er Saison oder baut Euren eigenen Spielplan zusammen. Aktuelle Ligastände werden per Batterie gespeichert, außerdem dürft Ihr zu zweit gegeneinander antreten. Wem die Football-typischen Feldaktionen zu hektisch sind, greift als Coach lediglich in das Playcalling ein.



Troy hat keine Chance gegen das obige "Madden"-Football

Als Bildschirm-Footballer hat Troy ein nicht ganz so goldenes Händchen wie auf dem Feld: Eine bescheidene Anzahl von Spielzügen, ein bißchen Ligamodus, ein paar Madden-Elemente und wenig erbauliche Grafik – das war's. Zu sehr verließen sich die Designer auf altbewährte Spielelemente von Konkurrenzprodukten. Kein übles Spiel, aber es geht besser.

HERSTELLER	TRADEWEST
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	41 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	40 %

Footballsimulation im "Madden"-Stil: Leider fehlen die Klasse des Originals und spielerische Höhepunkte.

Produzent & Design: Kevin Buckner • **Programmierung:** David Colclough, Hugh David, Stuart Law, Gary Roberts, Jules Burt • **Grafik:** Jon Law, Alan Ansell, Will Hallsworthh, Jason Lord, Jaqui Odell • **Sound:** Bill Lusty

Rugby World Cup 95



Der Legende zufolge "erfand" ein englischer Schüler des Privatcolleges von Rugby 1823 die Sportart, indem er beim Fußballspielen die Lederkugel einfach in die Hände nahm. Offizielle Regeln wurden 1871 eingeführt. Rugby ist vor allem in den Commonwealth-Staaten eine beliebte Sportart. Neben Neuseeland, England, Australien und Südafrika ist aber auch Frankreich eine Hochburg des Sports.

Nach den beliebtesten US-Sportarten sowie Fußball hat EA jetzt auch das urenglische Rugby entdeckt: Mit den besten Nationalteams der Welt bestreiten ein bis vier Spieler (Adapter vorausgesetzt) die Weltmeisterschaft. Ihr habt die Wahl zwischen 30 Mannschaften, um im WM-Turnier, in Freundschaftsspielen oder einer selbstgebastelten Liga zu bestehen.

Beim Rugby spielt Ihr mit 15 Mann starken Teams. Ziel ist es, einen ovalen Lederball in der gegnerischen Endzone zu Boden zu bringen. Dafür gibt's fünf Punkte, bei dem anschließenden Conversions-Kick auf ein Torgestänge noch einmal zwei. Drei Punkte erhaltet Ihr, wenn Ihr einen Strafkick oder ein Feldtor aus dem Spiel heraus erzielt.

Um den Ball in die gegnerische Torzone zu tragen, rennt Ihr mit Eurer Stürmer-Phalanx auf die andere Mannschaft zu und versucht, durch schnelle Abgaben eine Lücke in der Deckung zu finden. Zudem könnt Ihr den Ball auch einfach nach vorne schlagen und ihn durch den Einsatz des Sprint-Knopfes vor dem Gegner sichern. Bei Regelverstößen und beim Seitenaus wird der Ball ins sogenannte "Gedränge" geworfen, wo Ihr mit Eurer gesamten Mannschaft versucht, das andere Team wegzuschieben und das Oval zu ergattern.

Als Spieloptionen stehen "Simulation" oder der vereinfachte Actionmodus zur Wahl, zudem dürft Ihr die Abseitsregel deaktivieren. Der Spielverlauf wird in isometrischer Perspektive präsentiert.



Der "Anstoß": Ein Dutzend Spieler balgen sich um den Ball, um ihn für ihre Mannschaft zu sichern.


Trainer-Analyse: Wichtige Spielfeldaktionen könnt Ihr Euch in Zeitlupe beliebig oft ansehen.



Die Nationalmannschaft von Irland hat gute Werte: Ob Deutschland da mithalten kann?



Die übersichtliche Menüpräsentation orientiert sich an den bekannten EA-Sports-Titeln.

UNGEWOHNT • Als durchschnittlicher Sportfan bekommt man hierzulande kaum etwas vom englischen Volkssport mit, trotzdem werden nicht nur eingeschworene Rugby-Fans Spaß an dem Modul aus der EA-Sports-Reihe haben. Die isometrische Grafik ist übersichtlich, Steuerung und Präsentation EA-typisch gut. Leider trüben technische Schwächen wie Ruckel- und Flackeranfälle das Bild, wenn sich mal wieder zehn Spieler um das Lederei balgen. Wer etwas abseits von US-Sportarten und Fußball sucht, kann sich das Mehr-Spieler-Spektakel ohne Bedenken zulegen. Dafür bekommt er Rugby mit allen Stärken und Schwächen: Der flüssige Spielverlauf gefällt, dafür ist aber auch viel Mittelfeldgeplänkel an der Tagesordnung, weil Ihr kaum eine Lücke in der Abwehr findet und Euch oft in Einzelaktionen verzettelt.





Electronic Arts auf dem Insel-Trip: EA Sports beschert Mega-Drive-Besitzern die erste Rugby-Simulation.

RUGBY WORLD CUP 1995

© 1994 Electronic Arts © Rugby World Cup Ltd 1986 TM

MBIT 16 | CODE 010 201 022 | D | ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	57 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	72 %

Attraktive Umsetzung der Randsportart mit guter Steuerung, aber auch vielen technischen Schwächen.

Jetzt neu!

GAME EXPRESS

price power

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

MEGA DRIVE

2nd Samurai dt	99,-
Addams Family us	99,-
Aladdin dt	89,-
Animaniacs dt	99,-
ATP Tennis dt	109,-
Ballz dt	89,-
Barkley's Shut up & Jam dt/us	89,-/69,-
Batman and Robin dt	109,-
Battletech dt	109,-
Battletoads us	49,-
Battle Tech us	129,-
Beavis & Butthead us	129,-
Bubba'n Stix dt	109,-
Bubsy 2 dt	89,-
Cannon Fodder dt	99,-
CD Battlecorps dt	109,-
CD Double Switch dt	99,-
CD Dracula Unleashed dt	99,-
CD Dragon's Lair dt	95,-
CD Dune dt	99,-
CD Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
CD F-1 Heavenly Symphony dt/us	109,-
CD Ground Zero Texas dt	109,-
CD Heart of Alien dt/us	99,-
CD Jurassic Park dt	99,-
CD Links dt	99,-
CD Lunar the Silverstar us	99,-
CD Mickey Mania dt	99,-
CD Myst. Mansion us/dt	69,-/99,-
CD Mega Race us	119,-
CD Microcosm dt	99,-
CD NBA JAM dt	109,-
CD Novastorm dt	109,-
CD Power Rangers dt	109,-
CD Prize Fighter dt	109,-
CD Rebel Assault dt/us	109,-
CD Road Avenger dt	39,-
CD Sonic dt	49,-
CD Terminator dt	109,-
CD Third World War us	119,-
CD Thunderhawk dt	99,-
CD Tomcat Alley us/dt	69,-/99,-
CD Vay us	109,-
CD WWF Steel Cage dt	99,-
Combat Cars dt	89,-
Daffy Duck dt	109,-
Dino Dini Soccer dt	99,-
Dschungel Buch dt/us	99,-/79,-
Dragon (Bruce Lee) dt	99,-
Dragon's Revenge dt	99,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Dune 2 dt	109,-
Dynamite Headdy dt/us	99,-/89,-
EA-Tennis dt	109,-
Earth Worm Jim dt	125,-
Ecco the Dolphin 2 dt	109,-
Eternal Champions dt	79,-
F-J Heavenly Symphony dt	109,-
F-117 Night Storm dt/us	79,-/69,-
Feel dt	109,-
FIFA 95 dt	109,-
FIFA Soccer 94 us	49,-
Flink dt	89,-
Flintstones - the Movie dt	109,-
Gauntlet IV us/dt	79,-/99,-
Generations Lost dt	89,-
Gunship 2000 dt	49,-
Gunstar Heroes dt	99,-
Hardball 94 dt	99,-
Hyperdunk Basketball dt	49,-
Jimmy White Snooker dt	89,-
John Madden 95 dt	99,-
Jurassic Park us	59,-
Jurassic Park 2 (Ram.Ed.) dt	109,-
Landstalker dt	119,-
Lemmings 2 dt	109,-
Lost Vikings dt	109,-
Lion King dt	125,-
Maximum Carnage dt	119,-
Mega Bomberman (4-Sp.)	99,-
Mega Turrican dt	99,-
Mickey Mania dt	109,-
Micro Machines 2 dt	109,-
Mighty M. Power Rangers dt	99,-
Mighty Max dt	99,-
NBA Jam dt/us	119,-/109,-
NBA Live 95 dt	109,-
NHL Hockey 95 dt	109,-
Nigel Mansell dt	99,-
Pete Sampras Tennis dt	109,-
Pele Soccer dt	39,-
PGA Tour European Tour dt	99,-
PGA Tour Golf 3 dt	109,-
Pinkie dt	89,-
Pirates Gold us	109,-
Pitfall dt	109,-
Powergate dt	89,-
Probotector dt	109,-
Psycho Pinball dt	109,-
Pugsy dt	39,-
Radical Rex dt	99,-
Rasenmähermann dt	89,-
Red Zone dt	109,-
Ren & Stimpy Show dt	99,-
Rise of the Robots dt	129,-
Road Runner dt	99,-
Robocop 3 dt	109,-
Dr. Robotniks M.B. Machine dt	99,-
Rocket Knight Adventure dt	69,-
Rock'n Roll Racing dt	99,-
Shaq Fu dt/us	99,-/89,-
Shining Force 2 dt	129,-
Shinobi 3 dt	69,-
Sonic 3 dt	99,-
Sonic Spinball dt	99,-
Speedy Gonzales dt	109,-
Streets of Rage 3 dt	129,-
Sunset Riders dt	69,-
Super Streetfighter 2 dt	129,-
Sylvester & Tweety dt	109,-
Taz Mania 2 dt	109,-
Technoclash us	39,-
The Hurricanes dt	99,-
The Incredible Hulk dt	99,-
The Pagemaster dt	109,-
Tiny Toons dt	69,-
Tiny Toons 2 dt	99,-
Toe Jam & Earl 2 dt	109,-
Turtles Tournament Fighters dt	119,-
Two Tribes Populous 2 dt	99,-
Urban Strike dt	99,-
Virtual Racing dt	159,-
Winter Olympics dt	99,-
WWF Raw dt	119,-
Wolferine dt	125,-
Zero the K.Squirell dt	109,-
Zero Tolerance dt	109,-
Zombies A.m.N. us/dt	49,-/69,-
Virtua Racing Set	325,-
4-Spieler-Adapter SEGA/EA dt	59,-
6-Button Pad dt	39,-
Action Replay Pro 2 50/60HZ	89,-
CD-Rom 2 ohne Spiele	399,-
CR-ROM 2 mit 3-Spielen dt	479,-
CDX-Converter	99,-
Japan Converter jp	19,-
NTSC Converter 60Hz us/dt	39,-
Megadrive II Grundgerät	199,-
Multi Mega dt	869,-
Lion-King Set dt	299,-
RGB-Kabel MD 1 und 2	29,-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49,-
Verlängerungskabel	39,-

SUPER NES

Adventure Island 2 dt	129,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting dt	129,-
Battletank dt	129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Beavis & Butthead us	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackthorne (Blackhawk) dt/us	109,-
Brain Lord us	139,-
Brainies dt	119,-
Breath of Fire	139,-
Brett Hull Hockey dt	109,-
Bugs Bunny dt	129,-
Charles Barkley dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	89,-
Chaos Engine dt	119,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/99,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Crazy Chase dt	109,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter dt	119,-
Disney's Bonkers us	129,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Double Dragon 5 dt	119,-
Dschungelbuch dt	129,-
Earth Worm Jim dt	129,-
Eek the Cat dt	99,-
Equinox dt	89,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us	109,-
Fifa Soccer 95 dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammerlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Illusion of Gaia us	139,-
John Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park 2 dt	129,-
King of Dragons dt	99,-
Legend dt	109,-
Lemmings 2 dt	129,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Maximum Carnage dt	139,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	99,-
Metal Marines dt	129,-
Mickey Mania dt	129,-
Micromachines 2 dt	109,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mighty Max dt	99,-
Mystical Ninja dt	119,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansel dt	119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	119,-
Pinball Dreams dt	129,-
Plok dt	89,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Super Punch Out dt/us	109,-/119,-
Rise of the Robots dt	144,-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Schlümpfe dt	109,-
Shaq Fu dt/us	119,-
Slam Masters dt	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Dropzone dt	119,-
Super Gameboy dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid dt	109,-
Super Morph dt	109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' dt	89,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
T2 Judgement Day us	59,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	129,-
Troy Aikmann Football	129,-
Utopia dt	119,-
Val d'Isere Champ. dt	125,-
Wario's Woods	89,-
Where i.t. World is Carmen S.D. dt	129,-
Wild Snake us	119,-
Winter Olympics dt	119,-
World Cup USA 94 dt	109,-
World Heroes 2 us	129,-
WWF Raw dt	139,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2 50/ Hz	99,-
Action Set (1 Spiel) SNES dt	229,-
Remote Pad / 2 Stck.	99,-
Game Maged dt (60Hz-Ada.)	69,-
Programmierb. Universal Adap., 100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Powerstation	189,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-

UMBAU:

SNES 50/ Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

3DO

3DO us/2 CD/220V	899,-
3DO pal/2CD	969,-
Alone in the Dark us	119,-
Another World us	69,-
Burning Soldier us	119,-
Columns (Tetris Clone) jp	129,-
Dr. Hauzer jp	109,-
Dragons Lair us	89,-
Fifa Soccer dt	99,-
Guardian Wars us	119,-
John Madden 94 us	49,-
Jurassic Park us	99,-
Lemmings us	89,-
Mega Race	119,-
Microcosm jp	139,-
Need for Speed us	119,-
Night Trap us	89,-
Pataank us	119,-
Road Rash 2 dt	99,-
Samurai Showdown us	119,-
Shadow us	119,-
Sesam Straße	49,-
Sewer Shark	109,-
Slayer us	119,-
Super Streetfighter us	129,-
Super Wing Commander us/dt	79,-/89,-
Ultraman jp	149,-
VR Stalker us	119,-
Who Shot J. Rock	119,-
Umbau RGB/220V taugl.	199,-
Lasergun	89,-
Joystick Adapter	79,-

SONSTIGES

JAGUAR Alien vs. Predator us	119,-
JAGUAR Bruce Lee us	119,-
JAGUAR Club Drive us	119,-
JAGUAR C. Ninja us	119,-
JAGUAR Doom	119,-
JAGUAR RGB-Kabel	49,-
JAGUAR Grundgerät PAL	539,-
SEGA32X Grundgerät dt	379,-
SEGA32X Doom dt	119,-
SEGA32X Star Wars dt	139,-
SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt	139,-
Gameboy dt	95,-
GAMEBOY Aladdin dt	59,-
GAMEBOY Chopfilter 3 dt	59,-
GAMEBOY Dschungelbuch dt	59,-
GAMEBOY Donkey Kong us/dt	49,-/59,-
GAMEBOY Gallerie dt (4-Games)	39,-
GAMEBOY Jurassic P. 2 dt	59,-
GAMEBOY Lion King dt	59,-
GAMEBOY Mortal Kombat 2 dt	69,-
GAMEBOY Pac in Time	69,-
GAMEBOY Probotector dt	59,-
GAMEBOY Space Invaders dt	59,-
GAMEBOY Tiny Toons 2 dt	59,-
GAMEBOY USHAR Monster T.	59,-
GAMEBOY Wario Land dt	59,-
GAMEBOY WWF Raw dt	69,-
GAMEBOY Zelda-Link's Aw.	59,-
GAMEBOY Zero Tolerance dt	59,-
PC Creature Shock CD dt	94,-
PC DOOM-2 dt	79,-
PC Kyrandia-3 CD dt	89,-
PC Nacar Racing CD dt	89,-
PC System Shock dt	79,-
CDI Voyeur	89,-
CDI-Gerät inkl. MPEG dt	999,-
CDI Soft- und Hardware	ab 29,-
T-Shirts/Sweat-Shirts	ab 19,-
NEO GEO CD	
Sony Playstation PSX	1.299,-
Sega Saturn RGB	1.399,-
Mini Basketballkorb mit Ball (von Spalding)	29,-
US/JP Magazine (GAMEFAN/EGM)	ab 8,-
Alte Ausgaben US Magazine	je 2,-
Marty Grundgerät RGB-Umbau	999,-
Marty Spiele	ab 99,-
CD 32-Spiele	ab 29,-
NEO-GEO Spiele bei uns erhältlich	
T-Shirts	ab 19,-
Baseball Caps	ab 19,-

TEL 05071/733134
ÖSTERREICH

Reichstraße 35
A-6890 Lustenau
Tel. 0663/ 852845

Preise: DM 1.- / öS 8.-

Versand: öS 60.- incl. Nachnahme ab öS 2.000.- Frei Haus per NN

AUCH LADENVERKAUF!

TEL 089/5438088
DEUTSCHLAND

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Montag-Samstag, 10 bis 20 Uhr,
Fax 089/534254

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

TEL 071/733134
SCHWEIZ

Laubenstraße 8
CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/ 852845

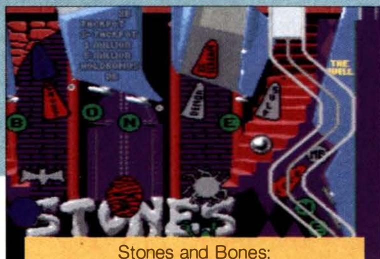
Preise: DM 1.- / sFr -.90

Versand: sFr 10.- incl. Nachnahme

ab öS 250.- Frei Haus per NN

Entwicklung: Spidersoft • Produzenten: Barry Simpson, Stewart Gilary

Pinball Fantasies


Stones and Bones: Angeblich flippert sich das Horrorszenario am Freitag, dem 13ten besonders gut.


Billion Dollar Gameshow: Eine ausgeflippte Parodie auf Dumpfbacken-Spielshows à la "Glücksrad".


Partyland: Der Freizeitpark dient als Thema für einen harmlos-netten Clowns-Flipper.

Der Japan-only Flipper wurde "Devil Crash" nachempfunden, den Techno Soft vor mehreren Jahren fürs Mega Drive veröffentlichte. Das Original stammte von Naxat Soft und wurde auf der PC-Engine gespielt.



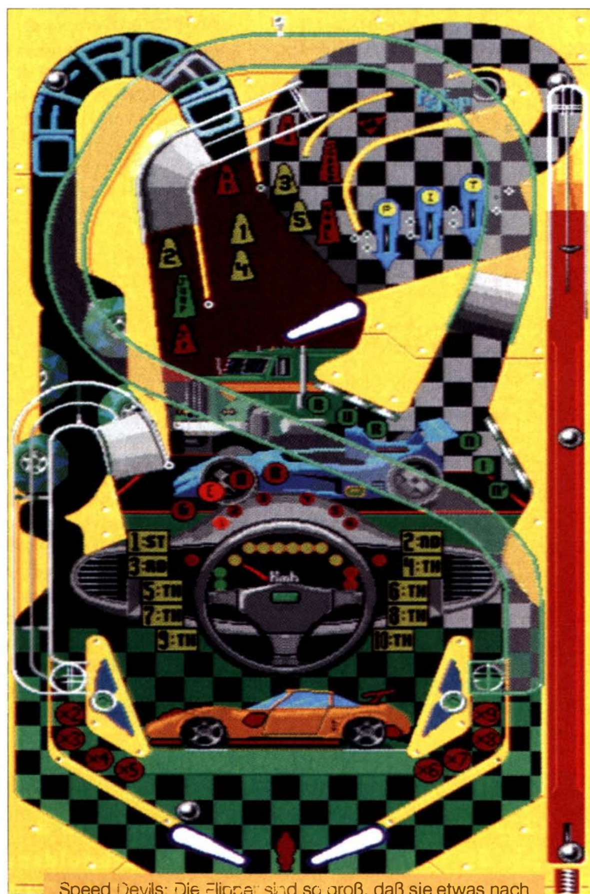
Als der Amiga-Flipper "Pinball Dreams" fürs Super Nintendo umgesetzt wurde (siehe Test in MAN!AC 4/94), war die Konkurrenz nicht allzu üppig, der Nachfolger "Pinball Fantasies" muß sich am 16-Bit-Referenz-Flipper "Super Pinball – Behind the Mask" messen. Das Meldac-Modul im Nintendo-Vertrieb kam Anfang Dezember mit dezenter Verspätung auf den Markt und wurde von den MAN!ACs mit 83 Spielspaß-Prozenten gewürdigt.

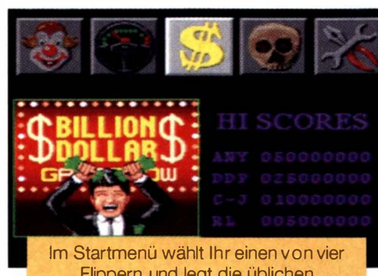
Entwickler Spidersoft hat sich vier Flippertische ausgedacht, die jeweils unter einem Motto stehen: "Partyland", "Speed Devils", "Billion Dollar Gameshow" und "Stones and Bones" stehen zur Wahl. In dem Startmenü könnt Ihr außerdem Spieleranzahl und Kugelreserven festlegen sowie Musik und Soundeffekte aktivieren. Die einzelnen Flipper scrollen diesmal nicht nur nach oben und unten, sondern auch etwas zur Seite. Der Größe angemessen halten nicht nur die beiden unteren Standard-Flipper die Kugel im Spiel, ein zusätzlicher Solo-Flipper im oberen Drittel trägt seinen Teil zum Ballverhalten bei. Jede Menge Targets entfalten individuelle Konsequenzen und lassen sich mit anderen Zielen zur Punktmaximierung kombinieren. Allerdings enden alle Kugelstafetten in zwei Ereignissen: Punkteboni und Extrabälle. Bonusflipper oder Multi-Ball-Intermezzi sind nicht erlaubt.

Im Gegensatz zum ausgeflippten Import-Pinball "**Yaki Crush**" orientieren sich alle "Fantasies"-Layouts an normalen Kneipenflippern. Spezielle Grafik-Gags wie mutierende Targets oder Kugeln mit verschiedenen Rolleigenschaften, die nur im Videospiel-Flipper zu realisieren sind, werden nicht geboten. Auch ein Construction-Kit, wie es beispielsweise "Virtual Pinball" auf dem Mega Drive offeriert (Hersteller: Electronic Arts) sucht Ihr bei "Pinball Fantasies" vergebens.

AUF DIE SCHNELLE • Schon die "Pinball Dreams"-Umsetzung war lieblos: An sich gute Flipper-Layouts wurden durch technische Patzer sowie optische und akustische Null-Bock-Mentalität in mittelprächtige Wertungsregionen gedrückt. Auch "Pinball Fantasies" leidet an der Minimalisten-Krankheit. Das Bonuspunkte-System motiviert, der Kugellauf ist nachvollziehbar – der Rest führt zur Abwertung. Lasche Fahrstuhl-Musik, unspektakuläre Grafik ohne besonderen Stil und vereinzelte Ruckel-Einlagen vermiesen die Flipper-Stimmung. Erschwerend kommt hinzu, daß Spidersoft keinerlei neue Features einbaute. Da "Super Pinball" in jeder Hinsicht besser ist, gibt's keinen vernünftigen Grund, sich "Pinball Fantasies" zu besorgen. Bestenfalls die Flipper-Fetischisten mögen ihr Portemonnaie umkrempeln und ihrer Pinball-Kollektion ein weiteres Modul anfügen.




Speed Devils: Die Flipper sind so groß, daß sie etwas nach links und rechts sowie nach oben und unten scrollen.



Im Startmenü wählt Ihr einen von vier Flippern und legt die üblichen Spielparameter fest

PINBALL FANTASIES

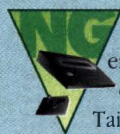
MBIT 8 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	GAMETEK
GRAFIK	56 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	68 %

Lieblose Amiga-Umsetzung von vier ganz normalen Bildschirm-Flippern. Gutes Punktesystem, wenig Features, null Special-FX.

Entwickler: Video System, Japan

Power Spikes 2



"Power Spikes" war einer der erfolgreichsten Automaten aus dem Haus Video System. Taito bringt den Nachfolger nun speziell als Neo-Geo-Automaten.
Aus acht Mannschaften pickt Ihr Euch ein Quartett kybernetisch aufgepeppter Spieler heraus. Auch in der Zukunft gelten die Volleyball-Regeln, wobei Ihr neben den normalen Schlägen sechs verschiedene Specials ausführen könnt. Gebt Ihr die richtige Kombination ein, schmettert Euer Sportler besonders hart oder pfeffert den Gegnern einen brennenden Ball um die Ohren. Ihr habt gewonnen, sobald dem Gegner die Energie ausgeht. Wer lieber mit klassischen Teams antritt, entscheidet sich für eine von acht Nationalitäten und schickt ein menschliches Team aufs Feld.



Ähnlich wie bei "Baseballstars 2020" spielen zwei Mensch-Maschinen-Teams gegeneinander





HERSTELLER	VIDEO SYSTEM
SYSTEM	NEO GEO
PREIS	K.A.
ANBIETER	ARCADE
GRAFIK	41 %
SOUND	33 %
SPIELSPASS	40 %

Fade Sportsimulation mit mäßig interessantem Hyper-Modus. Grafisch einfallslos und langweilig.



AUS • Volleyball-Umsetzungen könnt Ihr an einer Hand abzählen. Doch was vor acht Jahren spielerisch hochkarätig mit "Great Volleyball" begann, endet ziemlich peinlich mit Video Systems zweiten "Power Spikes". Die seitliche Perspektive ist nicht optimal und läßt wenig spielerische Freiheiten. Der Hyper-Modus ist zwar ansatzweise interessant, aber lange nicht so fein ausgetüftelt wie das Zukunfts-Baseball "2020". Glücklicherweise wird "Power Spikes 2" nur in der Spielhalle auftauchen.

Egal ob auf Neo-Geo oder Super Nintendo: "Power Spikes" kann nicht an der spielerischen Klasse des besten Volleyballspiels kratzen: "Great Volleyball" auf dem Master System (1987).



Entwickler: Anco, GB • Design: Steve Screech

Kick Off 3
European Challenge



Ehen vor Gericht: Dino und Anco mögen sich nicht. Nach zwei "Kick Off"-Spielen (auf dem Amiga kultig, auf Konsolen durchwachsen) wanderte Programmierer Dino Dini ab zu Virgin. Mit dem jetzt veröffentlichten "Kick Off 3" hat Dino nichts mehr zu tun. Erwartungsgemäß radikal sind die Änderungen ausgefallen: Seitenansicht und ein einfacheres Paßsystem, bei dem der Ball am Fuß klebt, machen Teil 3 leichter zugänglich. Im Gegensatz zur Super-NES-Fassung (AN!AC 7/94) gibt's spielerisch kaum Unterschiede. Die Steuerung mit einem Feuerknopf weniger macht sich nicht negativ bemerkbar. Bolzpässe und mitunter schludriges Stellungsspiel ruinieren etwas die Freude am unkomplizierten Gekicke.


Die Spielfeld-Optiken sind brauchbar, die Darstellung der einzelnen Menüs dafür lieblos und unübersichtlich.






HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIC TOKAI
GRAFIK	55 %
SOUND	27 %
SPIELSPASS	73 %

Nette Fußballsimulation mit dürftiger Grafik, aber flott spielbar. Dürfte jedoch im Schatten von "FIFA '95" verkümmern.



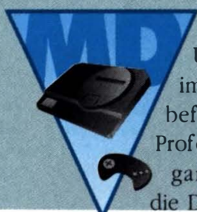
FALSCHER EINWURF • Alles ist relativ: Gegen die ersten beiden Kick Offs spielt sich Teil 3 wie eine Offenbarung – endlich gelingen auch Pässe. Dennoch sehe ich schwarz: Wer die alten Dino-Dini-Sachen mochte und spielerisch an "Kick Off 2" erinnert werden will, hat unter Umständen schon Virgins "Dino Dini's Soccer". Auf der anderen Seite beherrscht "FIFA '95" eindeutig das Lager. Gegen die grafische Eleganz und die Doppelpaß-Seligkeit der EA-Sports-Produktion kann "Kick Off 3" nicht andribbeln.

Dino Dini entwickelte für Virgin ein Fußball-Modul, das nach seinem Schöpfer benannt wurde. Einen Test von "Dino Dini's Soccer" findet Ihr in Ausgabe 12/94. Die Mega-Drive-Version schnitt mit 62 Prozent ab, die Super-NES-Fassung mit 75 Prozent.

Produzent: Michael Stragey • **Design:** Chris Tremmel, Michael Stragey • **Programmierung:** Michael Stragey
Grafik: Eddie Rainwater, Scott Bieser • **Sound:** Charles Deenen, Michael McConnohie

Boogerman

A Pick and Flick Adventure



Unsere Welt erstickt im Dreck. Zur Abhilfe befördert der findige Professor Stinkbaum den ganzen Schmodder in die Dimension XCrement. Bei dieser Gelegenheit enthüllt seine neue Putzkraft ihre wahre Identität: Es ist der exzentrische Millionär Snotty Ragsdale alias "Boogerman".

Boogie macht einen Abstecher nach XCrement und erfährt die ekelhafte Wahrheit: Die Mülldimension ist eine Brutstätte für Stinbaums üble Kreaturen. Doch auch Boogerman geizt mit Ekel nicht: Er packt sein Arsenal biologischer Kampfwaffen aus. Neben dem traditionellen Kopfsprung plättet Ihr Monster durch ein Popelbombardement oder spuckt sie um. Besonders überzeugend wirken ein wohlriechender Furz oder ein kräftiger Rülpser. Gehen Euch Gase bzw. Schleim aus, buddelt Ihr im nächsten Abfallhaufen nach Reserve. Schleimknödel, Klostopfer, eingedoste Chemieabfälle und die anderen Extras findet Ihr auch in der Kanalisation. Hierfür müßt Ihr Euch vorher durchs Klo spülen. Schleimtrapeze hingegen befördern Euch dank klebriger Elastizität nach oben. Am Ende jeder Welt verstellt Euch ein Oberwiderling den Weg. Nach sorgfältigem Studium seiner Bewegungsabläufe nehmt Ihr das unappetitliche Duell auf. Glücklicherweise bietet "Boogerman" vor und nach jedem Boß ein keimfreies Paßwort: Egal, ob verseuchter Wald, stickige Grotte oder verkommene Goblinskommune: Die Levels sind riesig.





Diese Falle bereitet Kopfschmerzen. Kaum hat sich der Leidenstroll erholt, gibt's auch schon die nächste Kopfnuß.



Fiesling "Hickboy" samt Henne. Gehen ihm beim Schmeißen die Eier aus, benutzt er das Federtier als Munition.

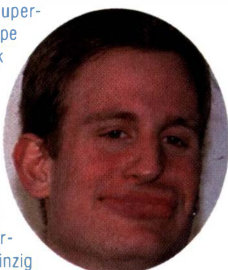


Nach einem Abgang verschlägt's Euch auf den Lokus-Savepoint. Dort zwängt Ihr Euch erneut in den stinkigen Fummel.



Das muß ihm der Neid lassen: Trotz Übergewicht klettert Boogie mit der Grazie eines Schimpansen.

UNHYGIENISCH • Boogerman ist der ideale Tummelplatz für alle Superheldenhasser. Selten wurde das Genre so gekonnt auf die Schippe genommen – und dazu noch derartig ekelhaft. Nach dem ersten Blick auf die Verpackung ist man auf das Schlimmste gefaßt. Volltreffer! Die glucksende, wurksende und schmatzende Soundkulisse ist so realistisch, daß einem regelrecht schlecht wird. Die grafisch überzeugenden Sprites sind ausgesprochen widerlich und unterstreichen den Eindruck. Solch flüssige Animationen ist man sonst nur aus Disney-Spielen gewöhnt. Auch für Spielspaß wurde gesorgt: Die Levels sind ausgeklügelt und riesengroß. Entdeckungsfreudige Spieler kommen hier auf ihre Kosten. Das reichhaltige Arsenal unterschiedlicher Angriffsformen läßt Freiraum für taktische Planung. Einzig der geschmacklose Hintergrund schreckt den feinfühligen Spieler ab.





Gegner bombardiert Ihr ungeniert mit Exkrementen. Die Anzeigen in den oberen Bildschirmecken geben Aufschluß über Eure Reserven an Schleim und Körpergasen.

BOOGERMAN – A Pick and Flick Adventure

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	72 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	75 %

Begegnung der abscheulichen Art: Überzeugt trotz fragwürdigem Hintergrund durch Ideen und cartoonreife Animationen.

Entwickler: Psygnosis, DMA Design, GB

Lemmings





Gibt's einen MAN!AC, der noch nichts von den "Lemmings" gehört hat? Im gleichnamigen Computerspiel stellen sich die Viecher als eine Rasse strohdummer Puschelköpfe dar, die ohne Umweg in ihr Verderben wuseln. Nur Ihr könnt sie vor Säurepfützen, tiefen Schluchten und Fallen retten, indem Ihr einzelnen Stammesmitgliedern Fähigkeiten zuweist. Lemminge können Wände erkraxeln, mit dem Fallschirm schweben und buddeln. Sie bauen Brücken und füllen Fallgruben mit Zement. Insgesamt stehen Euch acht Fähigkeiten in je nach Level begrenzter Anzahl zur Verfügung, um den Ausgang zu erreichen. 120 Welten (je 30 in vier Schwierigkeitsgraden) liegen vor Euch, bis Ihr alle Lemminge gerettet habt. Die ersten Levels dienen zum Ausprobieren der verschiedenen Fähigkeiten, doch kurz darauf tollt Eure Hundertschaft durch Spielstufen, die mehrere Bildschirme groß und verzwickter sind als eine Partie Simultan-Go gegen das Nintendo-Management.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	46 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	86 %

Identische Umsetzung des Computeroriginals. Für knobelfreudige Lemmings-Neulinge ist dieser Klassiker ein Muß.

Kein aufwendig errechneter Vorspann wie auf dem 3DO, aber witzige Zeichnungen...





Da sind sie wieder: Das Suizid-Kommando der Lemmings frustet jetzt auch die CDi-Eigner.

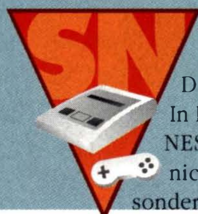


LEMMINGS TOTAL • Mittlerweile hat Psygnosis ihr "Lemmings" auf fast jedes System, vom 3DO bis zum Game Gear, umgesetzt. Spielerisch ist die CDi-Variante auf dem gleichen hohen Niveau, technisch wurden im Vergleich zur CD fürs 3DO Abstriche gemacht: Das Scrolling ruckelt widerspenstig, es gibt keine Buttons zum Wechseln der Fähigkeiten und der Vorspann ist lange nicht so aufwendig. Ein 100% geniales Spielkonzept können diese kosmetischen Mankos jedoch nicht erschüttern.

Entwickler: Ocean

Jurassic Park 2

Jetzt, wo die neue Konsolengeneration im Anrücken ist, werden den 16-Bittern ungeahnte Fähigkeiten entlockt. So wartet beispielsweise das "Jurassic Park 2"-Intro durchgehend mit Sprachausgabe auf.



Die Merchandising-Dinos sind wieder da! In Ihrem zweiten Super-NES-Spiel werden Sie nicht nur vom Spieler, sondern auch von bösartigen Biosyn-Agenten gepeinigt: Biosyn ist der Konkurrent des Jurassic-Park-Konzerns Ingen. Als Biosyn vom Park-Desaster erfährt, wittert der Konzernboß das Geschäft seines Lebens und schickt ein Team Killer und Wissenschaftler zur Lüftung des Dino-Geheimnisses. Ihr übernehmt die Rolle eines braven Ingen-Sicherheitsangestellten und versucht, mit der einen Hand die feindlichen Agenten zu stoppen und Euch mit der anderen der Dinos zu erwehren. Auf Eurem Taschencomputer wählt Ihr eine von sechs unterschiedlichen Missionen. Ihr müßt u.a. die Insel von der Raptorenflut befreien, den T-Rex abmurksen, Eure demolierte Funkantenne reparieren und ein Heer Biosyn-Agenten ausschalten. Glücklicherweise verfügt Ihr über ein reichhaltiges Waffenarsenal: Maschinengewehr, Laserkanone und Raketenwerfer machen mit den Gegnern kurzen Prozeß – so lange der begrenzte Munitionsvorrat reicht. Sämtliche Missionen werden aus der Seitenperspektive gespielt. Rote Pfeile und Türpfosten markieren den Zugang in einen vorderen oder hinteren Bildschirm. Vor der eigentlichen Mission marschiert ihr durch einen Dschungelabschnitt. Hier weicht Ihr zischelnden Elektrozäunen aus und kraxelt an Lianen über gähnende Abgründe.

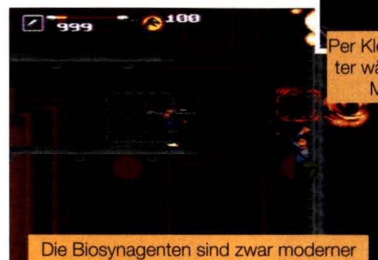


Außer Dinosauriern gibt's im Dschungel auch vorsintflutliche Geschöpfe wie Riesenbienen.


Per Kleinstcomputer wählt Ihr Eure Mission.



Achtung: Die Raptoren sind nicht nur extrem zäh, sondern auch teuflisch schnell.



Die Biosynagenten sind zwar moderner ausgerüstet als die Dino-Gegner, dafür weniger ausdauernd.


Bei der Suche nach Eurer Funkantenne, attackiert Euch eine Pterodaktyl-Mama, um ihr Nest zu verteidigen.

FOSSIL • Mein vorlautes Gähnen wäre mir beinahe im Halse steckengeblieben, denn diese Dino-Neuauflage ist eine angenehme Überraschung. Technische Mängel gibt es keine: Die Animationen sind flüssig, die in Dolby Surround aufgenommene Musik klingt technisch eindrucksvoll und die Sprachausgabe im Intro sorgt für offene Münder. Einzig die Abwechslung kommt zu kurz: Permanent durch eintönig vorzeitliche Kulissen zu latschen und ständig dieselben düsteren Musikstücke zu hören, nervt. Leider sind die Reflexe der Figur ungewöhnlich schwerfällig: Habt Ihr einen Raptoren gesichtet, hat er Euch schon über den Haufen gerannt. Außerdem entschließen sich manche Saurier zur Wiedergeburt und stürmen kurz nach ihrem Ableben erneut heran. Dank dieser Design-Schlamperei wird das interessante Spiel zu schwer, um auf Dauer zu motivieren.











Am Ende der zweiten Mission springt Ihr auf einen "Jurassic-Jeep" und beballert in einer turbulenten Fahrt den T-Rex und Biosyn-Agenten.



MBIT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	67 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	59 %

Als Sicherheitsbeamter des Dino-Parks kämpft Ihr in sechs eintönigen Missionen gegen Agenten eines Konkurrenzkonzerns.

Design & Entwicklung: Bullfrog, GB • **Produzent:** Matt Webster • **Programmierung (Mega Drive):** ZZKJ • **Grafik:** Paul McLaughlin, Alex Trowers ua. • **Sound & Musik:** Russell Shaw, Images Software

Syndicate





Selbst mit gutausgestatteten Cyborg-Killern (kleines Bild) müßt Ihr auf ernste Schlappen gefaßt sein: Hier wird Euer Quartett gerade von einem feindlichen Abwehrtrupp zerlegt.

Während die PC-Spieler auf Bullfrogs "Magic Carpet" durch den Cyberspace segeln, kommen die Konsolen-Fans in den Genuß eines älteren Spiels der Meisterprogrammierer. Mit der Mega-Drive-Version liegt nun die zweite Modul-Variante der Agenten-Schlacht "Syndicate" vor. Im Gegensatz zur Nintendo-Umsetzung (MAN!AC 1/95) wurde die Benutzerführung leicht überarbeitet: Ihr steuert Euer Cyborg-Quartett über Feuerknopf- und Steuerkreuz-Kombinationen und könnt somit Waffen aufheben und wechseln, Eure Aggressivität erhöhen oder potentielle Überläufer ansprechen. In den Feuerpausen zwischen Einsätzen legt Ihr Euer Geld in Waffen, künstlichen Gliedmaßen oder in der Forschung an. Dann klickt Ihr Euch auf der Weltkarte zu einem neuen Einsatzort.



COPKILLER • Syndicate war als PC-Spiel überschätzt, denn hinter der global-politischen Hülle erwartet Euch "nur" ein hirnloses Geballere, ein blutarmes "Doom" für Isometrik-Fans. Wie auf dem Super Nintendo ist die Steuerung kompliziert und gewöhnungsbedürftig. Selbst wenn Ihr den Umgang mit Steuerkreuz und drei Knöpfen gelernt habt, behindern tote Winkel in der 3D-Grafik Euer rasches Vorwärtsstürmen. Auf dem Mega Drive ist die Grafik schön klar, und der Maßstab so gewählt, daß auch der Zwei-Spieler-Modus Sinn macht – beide Killer-Duos agieren, ohne sich ständig zu behindern. Aus der monoton-martialischen Soundkulisse ragt lediglich das Klacken der Shotgun und die Warnmelodie beim Auftauchen einer Patrouille heraus. Ein originelles, stellenweise recht geschmackloses Mafia-Spiel.

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	60 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	80 %

Agentensterben in der Zukunft: Zynisches Action-Spiel mit Management-Drumherum und verflixter Steuerung.

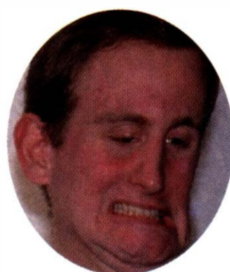
Entwickler: Funcom

Daze before Christmas



Ho, ho, ho: Ein paar Schüsse auf die Eiswand, und das erste Rentier ist wieder einsatzbereit.

Kurz vor Weihnachten erklärt die Bösewichtgemeinde Santa Claus den Krieg: Sie entführt seine Rentiere und Zwergenhelfer. Dickerchen Santa hopst auf der Suche nach seinen Helfern durch 21 Level geballter Weihnachtspracht. Nach der Befreiung seiner Rentiere zischt Claus sogar über das Firmament amerikanischer Großstädte und beschmeißt feindliche Helikopter mit Geschenkpaketen. Kobolde, Pinguine, Ratten und anderen Fieslinge "zerstäubt" Ihr mittels magischem Wink. In ausgepackten Geschenken findet Ihr Extras, einen mageren Zwerg oder ein Monster. Durch den Genuß einer Tasse Tee werdet Ihr zum Teufel: Santa läuft Amok und verprügelt Monster mit dem Sack. Als Weihnachtspräsent werden Paßwörter vergeben.



FESTLICH • ...mutet nicht nur die Musik an. Auch die bonbonfarbenen Grafiken sind einen schöne Bescherung. Schade, daß beim Leveldesign unverschämt geschlampt wurde: Zu oft stapft Ihr durch eine gradlinige Weihnachtslandschaft und erreicht den Ausgang erlebnislos. Bietet ein Level ausnahmsweise "Finessen", wie Plattformen oder Fließbänder, ist ihre Anordnung von einschläfernder Durchschaubarkeit. Auch das Verhalten der Gegner ist berechenbar: Permanent latschen sie die selben Bahnen ab und warten geduldig auf ihr Ende. So genügt dem Schneemann-Obermotz als Strategie ein schüchterner Schneeballwurf. Um es Euch noch einfacher zu machen, werden unendlich Continues geboten. Bei der Herstellung von Videospielzeug zog die technische Revolution wohl an Santa vorbei.

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	67 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	37%

Santa Claus auf Rettungsaktion: Wegen penetranter Einfallslosigkeit als Geschenk ungeeignet – trotz weihnachtlicher Grafik.

Entwickler: Probe

Jelly Boy



Als Hüpfstock gegen die Uhr: Schafft Ihr einen Level nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit, verliert Ihr ein Leben.

Glibbermann Jelly tollt durch Juniors Kinderzimmer, macht einen Abstecher in eine Eiswelt und treibt sich auf dem Mars herum. Bei all seinen Exkursionen beweist er gute Laune: Klein Jelly grinst in jeder Lebenslage über die ganze Knetfratze. Außer dem Hobby Springen betätigt sich Jelly auch gestalterisch: Sammelt er einen bestimmten Gegenstand auf, kann er von da ab dessen Form annehmen. Auf diese Weise durchquert er die Level beispielsweise als Springball, Springstock oder Hammer. Wird eine Zeitbegrenzung überschritten, verwandelt er sich wieder zurück. Aber auch in seiner natürlichen Form hat er Überzeugendes zu bieten. Gegner werden mit einem eleganten Bauchschwinger erledigt, durch enge Passagen zwängt er sich in Entenform.



FREUNDLICH • Trotz geringem grafischen Aufwand ist Jelly ein sympathischer Knuddelheld: Er rudert begeistert mit den Armen, trällert ein Liedchen oder pult sich unbeschwert im Ohr herum. "Jellyboy" ist ein Jump'n'Run voller Ideen: Neben den putzigen Verwandlungen des Helden fällt Euch das komplexe Leveldesign auf. Aufgrund der faden Grafik wirkt Jellyboy anfangs zwar recht uninteressant, doch habt Ihr Euch einmal eingespielt, akzeptiert Ihr die grafische Armut als Mittel zum Zweck. Die Level sind durchgehend schwer, bieten aber intelligent plazierte Verschnaufpausen und ausreichende Rücksetzpunkte. Zerplatzt der kleine Gestaltwandler endgültig, könnt Ihr über die "Continue"-Option im zuletzt gespielten Level wieder anfangen. Habt Ihr keine Lust mehr, notiert Ihr das Paßwort.

MBIT 8 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	OCEAN
GRAFIK	46 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	71 %

Überraschungspaket: Das zunächst unscheinbare Spiel beweist Ideenreichtum und ausgeklügelte Levelgestaltung.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BOMBERMAN II	45,00	74,90
BEST OF THE BEST	35,00	64,90
CHESSMASTER	15,00	34,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	45,00	74,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWNMOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	35,00	64,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	45,00	74,90
MECHWARRIOR (Dt.)	35,00	64,90
MIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	45,00	74,90
PALADINS QUEST	45,00	74,90
PINK PANTHER	25,00	54,90
JAPAN SPIELE	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	35,00	64,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT RACE FX	45,00	74,90
TETRIS II	53,00	84,90
TOP GEAR II	35,00	64,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
VIRTUAL SOCCER	45,00	74,90
WIZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CUP 94	45,00	74,90
YOUNG MERLIN	35,00	64,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SEGA MEGA DRIVE – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE I+PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	48,00	79,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMNS III	48,00	79,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIKS	40,00	69,90
DUNE II	48,00	79,90
F117 NIGHT STORM	40,00	69,90
FATAL FURY II	48,00	69,90
GUNSTAR HEROES	30,00	59,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	40,00	69,90
MIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	48,00	79,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
RBI BASEBALL 94	48,00	79,90
SHADOWRUN	48,00	79,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	48,00	79,90
SUB TERRANIA	40,00	69,90
SYLVESTER & TWEETY	48,00	79,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE III	48,00	79,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUA RACING	60,00	99,90
VIRTUA PINBALL	40,00	69,90
ETERNAL CHAMPIONS	40,00	69,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

SEGA MEGA CD – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	215,-	329,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA INT. SOCCER	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LUNAR THE SILVERSTAR	48,00	74,90
MICROCOSM	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
NIGHT TRAP	48,00	74,90
SENSIBLE SOCCER	48,00	74,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	48,00	74,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
VAY	40,00	69,90
WWF	40,00	49,90
BATTLECORPS	48,00	74,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

Panasonic 3DO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL / RGB	525,-	799,-
BATTLECHESS	30,00	59,90
DR. HAUZER	30,00	59,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
ESC. M. MANSION	40,00	69,90
FIFA SOCCER	50,00	79,90
JURASSIC PARK	20,00	49,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEANS BELOW	40,00	69,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	40,00	69,90
TOTAL ECLIPSE	20,00	49,90
TWISTED	20,00	49,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	20,00	49,90
WING COMMANDER	30,00	59,90
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

NEO•GEO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO (RGB/PAL/JAP)	300,-.	399,90
B:BALL STAR 2	130,-	189,90
AGGR. OF DARK COMBAT	165,-	239,90
SIDEKICKS II	130,-	189,90
WORLD HEROES JET	165,-	239,90
WIND JAMMERS	165,-	239,90
ANKAUF NUR NACH TEL. ABSPRACHE		
WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER		

GAME BOY / GAME GEAR AUF LAGER

NEO•GEO CD

ATARI JAGUAR

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – NEU

	VERKAUF
LEMMINGS II	119,90
EARTHWORM JIM (dt.)	129,90
DONKEY KONG	139,90
TOP GEAR 3000	129,90
PAC IN TIME	139,90
RISE OF THE ROBOTS	139,90
DR. FRANKEN (letzte exemplare)	44,90
WWF RAW	139,90
RETURN OF TH JEDI	129,90
NHL 95	129,90
HUMANS (SONDERANGEBOT)	99,90
SAMURAI SHOWDOWN (dt.)	139,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

SEGA MEGA DRIVE + MEGA 32 X – NEU

	VERKAUF
WWF RAW	119,90
ECCO II	119,90
DYNAMITE HEADDY	129,90
EARTHWORM JIM	129,90
SHINING FORCE II	129,90
MEGA TURRICAN (dt.)	..99,90
FIFA SOCCER II	109,90
SYNDICATE	119,90
MEGA BOMBERMAN	119,90
MEGA 32 X AUFSATZ (dt.)	399,90
32 X VIRTUA RACING	149,90
32 X STAR WARS	149,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

Panasonic 3DO – NEU

	VERKAUF
TWISTED	129,90
MAD DOG II	129,90
MEGA RACE	119,90
SPACE SHUTTLE	119,90
SAMURAI SHOWDOWN	129,90
PGA GOLF	119,90
FIFA SOCCER	109,90
ROAD RASH	129,90
STAR CONTROL II	129,90
JAMMIT	129,90
REBEL ASSAULT	129,90
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	999,00
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

PHILIPS CD-i – NEU

	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90
STAR TRECK VI	39,90
DER PRINZ AUS ZAMUNDA	39,90
WAYNES WORLD	39,90
BLACK RAIN	39,90
MR. BEAN	39,90
TINA TURNER KONZERT	39,90
DIMO'S QUEST	69,90
HOTEL MARIO	89,90
STEEL MACHINE	69,90
STRIKER PRO (2SPIELER)	69,90
WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER	

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern.

Öffnungszeiten :

Mo.- Fr.	10.00 bis 18.30 Uhr	Sa.	10.00 bis 14.00 Uhr
la. Do.	10.00 bis 20.00 Uhr	la. Sa.	10.00 bis 16.00 Uhr

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT

Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager

SONY PLAYSTATION
JETZT ERHÄLTLICH

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE

GB: Ohne Anleitung & Verpackung. 5,-DM.
S NES: Bei U.S. Spiele werden je nach Titel 10,- DM weniger bezahlt. Spiele ohne Verpackung werden nur nach Tel. Absprache angekauft.

CD-ROM

- SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF
- DIE NEUSTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER
- LAUFWERKE
- SOUNDCARDS

ALLE PRODUKTE AUF LAGER

Versand + Laden
Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück
Tel.: 0541/66016
0541/66017
Fax: 0541/66015

BESTELLFORMULAR

METROPOLIS
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL.

Kunden Nr. ☐☐ ☐☐☐
Nachnahme ☐
Bar ☐
Euroscheck ☐
Karte Nr. ☐☐☐☐☐☐
gültig bis ☐☐☐☐☐☐
Vorbestellung ☐ Bestellung ☐
DT. ☐ U.S. ☐ U.K.(PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT

Bitte Hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM
Porto 6,- DM		DM
Nachnahme 6,- DM		DM
Gesamt Betrag		DM

Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie

Entwickler: Instinct Design, GB • **Design:** Sean Griffith • **Grafik:** Sean Naden, Kwan Lee • **Programmierung (Super Nintendo):** Tony Staddart • **Musik:** Brian May

Rise of the Robots





Die Blechbirne aus Kreuzfasergemisch schützt das menschliche Gehirn Eures Roboters ECO 35-2



Die Animationen Eures Cyborgs sind kläglich, dafür sind die Gegner origineller und aufwendiger animiert (kleines Bild: Super Nintendo).

Den einzig originellen Aspekt an "Rise of the Robots" haben wir Euch in MAN!AC 1/94 dargelegt: Schon Monate bevor Nintendo mit "Donkey Kong Country" auftrumpfte, hatten Sean Griffith & seine Programmier-Kollegen die Idee, Ihre Animationsphasen in 3D zu errechnen. Die so gewonnenen Einzelbilder mußten danach lediglich verkleinert und auf die jeweilige Farbpalette angepaßt werden. Doch auch im Micker-Format schlukken die Kämpfer noch 24 bzw. 32 MBit-Speicherplatz – deutlich zuviel für ein derart lahmes Schrottgekloppe!





Vor über einem Jahr haben wir die Workstation-gerenderten 3D-Roboter erstmals in die MAN!AC-Redaktion **eingeladen**. Nach langem hin- und her (von einem Hersteller zum anderen) finden sich die Metall-Klopper nun endlich auf den 16-Bittern ein.

Auf der Raumstation Metropolis 4 ist der EGO-Virus ausgebrochen: Die Roboter protzen plötzlich mit einem eigenen Willen und ignorieren alle Kommandos – aus einfachen Ladedroiden werden gefährliche Killer-Maschinen. Nur ECO 35-2, ein geheimes Cyborg-Projekt – halb Mensch, halb Maschine – leidet nicht unter der digitalen Seuche. Um Metropolis 4 zu retten, müßt Ihr in der Rolle des Blech-Held die sechs gefährlichsten Roboter-Rebellen und ihren Supervisor ausschalten: Zu Übungszwecken beschäftigt Ihr Euch mit schlichten Baudroiden, später folgen gemeine Eliminierungs- und Wachroboter. Jeder Cyborg attackiert Euch mit anderen Tritten, Schlägen und Super Moves: Vom Jetkick über den "Katapultwirbel" bis zum "Krallenkracher". Habt Ihr einen Widersacher besiegt, observiert Ihr den nächsten Gegner erstmal auf dem Computerschirm. Hier werden Euch die Stärken und Schwächen der Blechkumpels angezeigt, damit Ihr Euer einziges Leben nicht zu schnell verliert.

KLAPPRIG • Den Robots sieht man Ihren exklusiven Geburtsort (SGI-Workstations) zwar an, aber leider finden sich die Krieger technisch auf den 16-Bittern nicht zurecht. Die englischen Spieldesigner mußten ihr Metallgemenge auf die passende Auflösung und Farbanzahl herunterrechnen. Die Animationen der Gegner haben darunter noch am wenigstens gelitten – nur Euer eigener ECO 35-2 rappelt unwillig über die Spielfläche. Der Rest ist fad: Die Hintergründe sind an Eintönigkeit kaum zu übertreffen, die Steuerung ein Verstoß gegen alle Beat'em-Up-Anstandsregeln. Verzweifelt versucht Ihr Euren (von Haus aus trägen) Roboter auf sein Gegenüber zuzueiern. Ähnlich witzlos wie die Steuerung ist auch Eure Bindung an eine einzige Spielfigur: Selbst im Zwei-Spieler-Modus muß einer der Spieler mit dem schmächtigen ECO 35-2 antreten.



MBiT 24 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	60 %
SOUND	31 %
SPIELSPASS	39 %

Wenig innovative Bildschirm-Prügelei mit mickrigem Hauptdarsteller und spielerischem Dauer-Durchhänger.



Stahlschrott pflastert Euren Weg: Vom Lade- über einen Wach-Roboter bis zur tödlichen Kampf-Maschine.



Die erste Enttäuschung läßt nicht lange auf sich warten: Hier eine Impression aus dem liederlichen Vorspann.

MBiT 32 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	52 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	38 %

Roboter ohne Power: Trotz 32 MBit grafisch wie spielerisch minimal schlechter als die Mega-Drive-Variante.

Entwickler: Sunsoft, Japan

The Death & Return of Superman



Das schleimige Buckel-Alien beschießt Euch mit dem Laser, sein kobaltblauer Kumpan hämmert in Euren Rücken.



Der angeblich unverletzliche Superman bekommt im Kampf gegen seinen Erzfeind Doomsday so eine gescheuert, daß seine kryptonische Seele vorläufig ins Nirvana abzieht. Kaum ist sein Lebensfunke erloschen, tauchen an verschiedenen Orten vier Superman-Imitate auf.

Wie der Comic, so das Spiel: Nachdem Ihr im ersten Level mit Hitzeblick und Superfaust einem Bataillon Straßenrowdies den Hintern versohlt und schließlich auf Doomsday trefft, schlüpft Ihr nach einer herzerweichenden Zwischensequenz nacheinander in die Haut der fünf Superman-Clones. Wilde Prügelkost ist angesagt. Für harte Fälle kann jede Superman-Version eine eigene destruktive Superkraft einsetzen. Als Zugabe wird in kurzen Sequenzen die Handlung des Comic eingeblendet.

MBiT 16 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	46 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	47%

Fader Final-Fight-Clone mit verpatzter Ballereinlage um den bekannten Superhelden. Eine Beleidigung für alle DC-Fans.



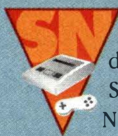
SCHWACHE WIEDERGEBURT • Langsam werden die DC- und Marvel-Fans sauer. "Maximum Carnage" war unbefriedigend, "Hulk" zu monoton, und nun klatscht Sunsoft nach dem mißlungenen Mega-Drive-"Superman" eine noch lieblosere Nintendo-Variante auf den Markt. Ohne große Motivation prügelt sich Euer schwach animiertes Heldensprite durch grafikarme Levels a la "Final Fight". Der Sound piept gelangweilt vor sich hin. Warum Superman von normalen Straßenpunks unter starkem Energieabzug den Kiefer poliert bekommt und seine Superkräfte nur minimale Auswirkungen haben, bleibt wohl für immer Sunsofts Geheimnis. Daß das Leveldesign aus den dunklen 80ern stammt, unterstreicht die These, daß Sunsoft auf einen dicken Lizenz-Deal mit einem dünnen Spielprinzip reagiert. Dank dieser Vorgehensweise bleibt Superman trotz digitaler Wiedergeburt eine spielerische Leiche.

Entwickler: Sunsoft, J

Hebereke's Popoon

Ähnlich wie bei den "Bomberman"-Spielen dürfen Solo-Spieler in einem Pseudo-Adventure-Modus gegen verschiedene Computertüftler antreten und so eine Geschichte verfolgen.





Sie fallen vom Himmel wie die Klötzchen in den Zylinder: Seit "Tetris" und dem direkten Nachzieher "Columns" werden Tüftelfans mit ähnlichen Spielchen erschlagen. Sunsoft's Beitrag orientiert sich an der "Columns"-Grundregel: Herabpurzelnde Spielsteine müssen farblich sortiert werden. Sie verschwinden vom Bildschirm, wenn die passenden Elemente vertikal, horizontal oder diagonal angeordnet werden. Je nach Spielfigur (vier putzige Japano-Teddys stehen zur Wahl) wendet Ihr verschiedene "Extrawaffen" an, die den Zylinder des Gegners mit zusätzlichem Spielstein-Gerümpel verstopfen. Um Solospieler zu motivieren, offeriert das Modul einen "**Story**"-Modus, außerdem gibt's eine Turnier-Variante für bis zu acht Spieler.



Maximal zwei Spieler machen gleichzeitig mit: Leider unterstützt das Tüftelspiel keinen Multi-Player-Adapter.




MBiT 8 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	23 %
SOUND	25 %
SPIELSPASS	63 %

Völlig harmloses Tüftelspiel im "Columns"-Look mit mehreren Spielmodi und dezenten Innovationen. Zielgruppe: Bis 8 und ab 80.



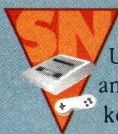
ABGESTAUBT • Eigentlich könnte ich meinen Text zu den anderen "Columns"-Clones recyceln: Das Spielprinzip ist dutzendfach erprobt, macht immer noch Spaß und dient als harm- und effektlose Familienunterhaltung. Die verschiedenen Spielmodi sind lobenswert, die fehlenden Multi-Player-Varianten ärgerlich und die wenigen neuen Features nicht der Rede wert. Vor zwei Jahren wär' das viel zu teure Modul noch interessant gewesen, heute kräht kein Hahn mehr danach. !

Entwickler: High Score Productions/In Play Sports • Produzent: Kevin Hogan • Design: Kevin Hogan, Michael Brook • Grafik: Doug Wike, Lori Champney, Matthew Crysdale • Musik: Russell Lieblich, Rob Hubbard

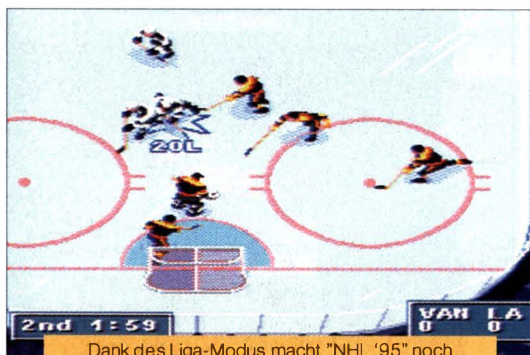
NHL '95



Der erste Teil von "NHL Hockey" (in Deutschland "EA Hockey") wurde noch von Park Place Productions entwickelt, seit "NHL '94" werkelt die Crew von High Score Games zusammen mit In Play Sports an den neuen Folgen.



Nach dem brillanten '95er-Update der Mega-Drive-Variante (Test in MAN!AC 10/94), kommen nun auch alle Nintendo-Fans in den Genuß der neuen NHL-Saison. Die Grafik wurde neu gezeichnet, außerdem können sich die Spieler jetzt auch in die Schußbahn eines Pucks werfen. Fatale Fouls (Platzwunden, gebrochene Beine) sowie Verletzungspausen über mehrere Spiele gehören ebenfalls zu den neuen Features.
In "NHL '95" findet Ihr auch einen Liga-Modus, in dem Ihr 84 Spiele bis zum Stanley-Cup-Turnier absolviert. Wichtige Tabellen und Statistiken sind genauso integriert, wie Handels-Optionen und eine "Create Player"-Funktion, in der Ihr Eure Spieler nach eigenen Bedürfnissen zusammenbasteln könnt.



Dank des Liga-Modus macht "NHL '95" noch mehr Spaß als der '94er-Vorgänger




MBiT 16 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	65 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	87 %

Spielbarkeit und Optionen entsprechen der Mega-Drive-Version. Leider läuft das Spiel auf PAL-Konsolen recht langsam.



EINGESCHLAFEN • Wer hat es gewagt, die Geschwindigkeit von "NHL '95" nicht an PAL-Konsolen anzupassen? Spielt Ihr es auf einem umgebauten oder amerikanischen Super NES, läuft's so schnell wie auf dem Mega Drive, doch auf 50-Hz-Geräten solltet Ihr Kaffee bereitstellen. Was Grafik (komplett neu), Spielbarkeit (leicht verbessert) und Optionen angeht, wurde das beste Eishockey-Spiel der Welt zwar ordentlich bearbeitet, doch der Geschwindigkeits-Malus führt zur Abwertung. !

TRADELINK



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ©

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Airborn Rangers us	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt	124,95
Beauty & Beast	98,95
Beavis and Butthead us	139,95
Blackhawk	**119,95**
Bomberman 2	115,95
Breath of Fire us.	**129,95**
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Choplifter III dt	109,95
Clayfighters Tournament	Vorb.
Clay Mates us.	109,95
Desert Fighter	129,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Donkey Kong Country us	139,95
Dragon Ball Z 3	**129,95**
Earthworm Jim	128,95
Equinox	79,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special jp.	**129,95**
Final Fight 2 jp.	59,95
Feivel d. Mauswanderer	119,95
Final Fantasy III	**139,95**
Indiana Jones	128,95
Inspector Gadget us.	119,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	**138,95**
John Madden '95	129,95
Jungle Book	129,95
Jurassic Park 2	129,95
Legend dt.	129,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	119,95
Lion King	128,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X	79,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Marines	128,95
Metal Morph us.	Vorb.
Micro Machines	109,95
Mickey Mania dt.	119,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam	99,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	119,95
NHL '95	**119,95**
Obitus us.	99,95
Perfect Eleven jap.	Vorb.
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us	124,95
Return of the Jedi	Vorb.
Rise of the Robots	**109,95**
Rock'n'Roll Racing	109,95
Pirates of Dark Water dt	109,95
Pitfall	119,95
R-Type III eur.	**89,95**
Secret of Mana dt	109,95
Samurai Shodown jp.	**129,95**
Saturday Night Slam jp.	89,95
Shaq Fu	115,95
Smash Tennis	109,95
Speed Racer us	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek 2 us.	Vorb.
Star Wars 3	139,95
Streetracer	119,95
Super Bomberman 2 us.	**119,95**
Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Super Metroid dt.	109,95
Super Street Fighter 2 dt	119,95
Super Nova us.	119,95
Syndicate	115,95
Turn and Burn	119,95
Ultima – Ruins of Virt.	139,95
Ultima – Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	**139,95**
50/60 Hz Umbau	39,95

3DO ©

NTSC	**899,–**
RGB	**1099,–**
PAL	**948,–**
Crime Control	129,95
Demolition Man	129,95
FIFA Soccer	99,95
Guardian War	129,95
Mad Dog II	119,95
Microcosm	109,95
Need for Speed	129,95
Novastorm	Vorb.
Out of this World	79,95
Rebel Assault	119,95
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Shadow	119,95
Shock Wave	97,95
Shock Wave 2	79,95
Slayer	129,95
Star Blade	Vorb.
Star Control II	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	129,95
Theme Park	Vorb.
VR Stalker	119,95
Way of the Warrior	119,95
World Cup Golf	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joypad Adapter	Vorb.

PLAYSTATION ©

lieferbar ab Januar '95
Vorbestellung empfohlen!

SEGA SATURN ©

Grundgerät RGB inkl. Virtua Fighter	1399,–
Control Pad	79,90
Clockwork Knight	139,95
Gale Racer	159,95
Virtua Stick	109,90
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90

MEGA DRIVE 32X ©

Grundgerät US	339,95
Grundgerät DT	375,95
Virtua Racing Deluxe	139,95
Star Wars Arcade	139,95

täglich Neuheiten!

JAGUAR

inkl. Cybermorph	544,95
Club Drive	99,95
Bubsy	Vorb.
Dragon	119,95
Alien vs. Predator	129,95
Checkered Flag II	**99,95**
Katsumi Ninja	Vorb.
Tempest 2000	109,95
Tiny Toons	Vorb.
Zool	Vorb.
Joypad	59,95

SEGA MEGA DRIVE ©

Beavis and Butthead	109,95
Earthworm Jim	129,95
FIFA Soccer 95	99,95
John Madden 95	109,95
NBA Live	109,95
NHL Hockey 95	99,95
Radical Rex us	119,95
Rock'n'Roll Racing	119,95
Shaq Fu	109,95
Sonic & Knuckles	109,95
Urban Strike	99,95

NEO-GEO CD

King of Fighters	124,95
World Heroes Jet 2	135,95

Super Game Boy **89,95**

Bestellannahme für Österreich: 02165/66243

NEU

Ankauf von gebr. Modulen
Ratenkauf möglich

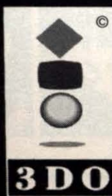
Preisliste vom 20.12.94
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Jan/Feb. Inh. Alexander Sprung.

07461-79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8
78532 Tuttlingen Fax: 79003

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)	FUNTRONIXX	GAMESTORE	FUNTRONIXX	FUNTRONIXX	GAMESTORE
Preise können abweichen	KASSEL Friedrich Ebert Str 101 Tel.: 0561 - 12477	ESSEN Rüttenscheiderstr. 181 Tel.: 0201 - 777225	BAYREUTH Kulmbacherstr. 10 Tel.: 0921 - 511134	HERFORD Mindenerstr. 3B Tel.: 05221 - 84347	DÜSSELDORF Kölnerstr. 25 Tel.: 0211 - 1649409

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

















Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Produzenten: Tom Zito, Tyler Johnson • **Design:** Ken Soohoo, Kenneth Melville • **Programmierung**: Ken Soohoo • **Grafik:** Guyler Gee, Josh Solomon, Kim Tempest, Brian Anderson • **Musik:** Bradley Smith

Corpse Killer



Nach Trash-Verfilmungen wie "Night of the Living Dead" stürmen die lebenden Toten nun auch das Mega CD. Für Digital Pictures "Corpse Killer" wurden normalsterbliche Akteure in ein moderndes Zombie-Outfit gezwängt und verteilen sich jetzt stückchenweise über einen horizontal scrollenden Digi-Hintergrund. Als unerschrockener Offizier verhelft Ihr den Stinke-Tölpeln nach traditionellem "Lethal Enforcers"-Stil zu ihrer wohlverdienten Ruhe. Doch nicht alle Angehörigen der Zombie-Familie lassen sich gleichermaßen schnell überzeugen. Besonders hartnäckig sind die "Black Magic Men": Fallen sie durch ihr neutrales Äußeres als einfarbige Schattenrisse zunächst angenehm auf, bringt ein Treffer oft unerwünschte Nebeneffekte. Die Auswirkungen sind vom aktuellen Farbzustand der Black Magic Men abhängig: Bei schwarzer Färbung verpassen sie Euch vor dem kreischenden Abgang noch einen Denkzettel. Ein "weißer Tod" reißt alle Zombiekollegen im näheren Umkreis mit ins Grab. Noch garstiger sind die "Black Magic Strawmen", fliegende Gestalten mit schwarzmagischem Spruchrepertoire: Die aufdringlichen Fleischbrocken könnt Ihr nur mit speziellen Patronen der Marke "Datura" wegpusten.

Habt Ihr einen Abschnitt von der Untoten-Seuche befreit, tuckert Ihr mit Euren Begleitern, dem relaxten Reggea-Freak Winston und der blonden Fotoreporterin Julie, per Jeep in den nächsten Level: Auf einer Landkarte könnt Ihr zwischen vier von Leichen überrannten Levels wählen. Verantwortlich für die Kadaverinvasion ist übrigens der Nekrobiologe Dr. Elgin R. Hellman: Vor einem fatalen Ausraster leitete der speckhalsige Wissenschaftler am Pentagon ein streng geheimes Todes-Forschungsteam. Nun lauert er im afrikanischen Busch und terrorisiert mit seiner Zombiearmee die umliegenden Dörfer. Nach Feuergefechten mit toten Serienmördern geht's ihm an den Kragen.

Testmuster von Galaxy, München. Tel. 089/7605151

Mit abnehmender Energie werdet Ihr selbst zum Zombie.



Sind sich nicht immer einig: Der Schamanismusexperte Winston und die sensationslüsterne Reporterin Julie.



Todesforscher Hellman liebt seine Arbeit: Über seinen privaten Fernsehsender nervt er Euch mit zermürbenden Sprüchen.



Dieser Herr hat das Glückslos gezogen: Die Nekrobiologie des 20. Jahrhunderts bewirkt Wunder.



VERWEST • ...sind nicht nur die Akteure des Horror-Streifens, sondern auch das Spielprinzip: Vor einem mies digitalisierten Hintergrund per Gamegun Gegnerhorden zu erledigen, ist nicht gerade innovativ. Zumindest die Besitzer der Sega-Wumme werden sich auf das neue Metzelfutter stürzen. Doch selbst sie werden angesichts der schlampig einkopierten Zombiedarsteller befremdet den Kopf schütteln. Nicht nur die erbärmlich flackernden Blue-Screen-Ränder regen Euch auf: Die übelriechende Meute stolpert inmitten unausgewogener Größenverhältnisse in maximal drei Animationsphasen auf Euch zu. Glücklicherweise haben selbst Joypadschützen das Scharmützel schnell hinter sich gebracht: Das Joypad eifrig quer über den Bildschirm schwenken – mehr braucht Ihr nicht zu tun. Die sonst unspektakuläre Jagd ist nur dem Zombie-Fan zu empfehlen.



Village: Hier könnt ihr besondere Missionen anwählen.



Fortress: Kampf gegen Ex-Killer in Hellmans Festung.



Gate: Ihr werdet mit Voodowerkzeug beworfen.



Swamp: Schwüler, "Zombie"-infizierter Morast.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	52 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	45 %

Untotenhatz in subtropischen Gefilden. Das Ruckelscrolling und die unsauber digitalisierten Grafiken sind der Horror.

Entwickler: Rage, GB • **Programmierung:** Tony Pomfret, Kent Murray • **Grafik:** Simon Street, Paul Broadbent, Andy Rixon • **Sound:** Kev Bruce

Power Drive



Wie zu vermuten, halten sich die Unterschiede zur kürzlich getesteten Mega-Drive-Version arg in Grenzen. Die Super-Nintendo-Vorzüge in Sachen Grafik und Sound wurden von den Programmierern ebenso ignoriert wie die Notwendigkeit eines vernünftigen Zwei-Spieler-Modus. Dementsprechend flitzen wir in prima animierten Sportwägen über Rundkurse, die aus der "Schräg von oben"-Perspektive zu sehen sind. Zwischen den einzelnen Rennen werden verschlissene Wagenteile repariert, später winkt ein brandneues Automobil. Wir fahren bei Nacht, Regen und Schnee – müssen sogar Sonderprüfungen ablegen. Zusammen mit der ausgeklügelten Steuerung sind es die verschiedenen Strecken mit ihren dezenten Überraschungen, die "Power Drive" in die oberen Wertungsregionen beschleunigen. Insbesondere Solo-Spieler geben Gas.



Acht Schauplätze mit insgesamt 48 Kursen halten uns auf Trab

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	51 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	63 %

Gute Steuerung, toll animierte Autos und Sonderprüfungen: Dies sind die Vorzüge der Rundkurs-Raserei, der Rest ist Durchschnitt.

Entwickler: Blizzard Entertainment

Rock'n'Roll Racing



Anno 94 brachten kernige Rock'n'Roll-Rhythmen das Blut der Super-Nintendo-Spieler in Wallung: "Rock'n'Roll Racing" begeisterte nicht nur dank der toughen Akustik, das simple Autorennen entpuppte sich als Spielspaß-Knüller. Am Spieldesign hat Interplay bei der Sega-Umsetzung nicht gefummelt, dafür litten Grafik und Sound teilweise arg. Optisch fällt das bekannte Scrolling-Ruckeln auf (läßt sich jedoch verschmerzen), außerdem fehlen gegenüber dem Original ein paar Farben. Zur entscheidenden Abwertung führt jedoch die Klangkulisse: Aus ehemals fetzigen Rock-Songs wurden brave Einschlaflieder, die auch der vitale Digi-Kommentator nicht kompensiert.

"Rock'n'Roll Racing" ist und bleibt ein gutes Action-Autorennen mit witzigen Extras und gutem Zwei-Spieler-Modus, läßt exklusiven Pep jedoch vermissen.

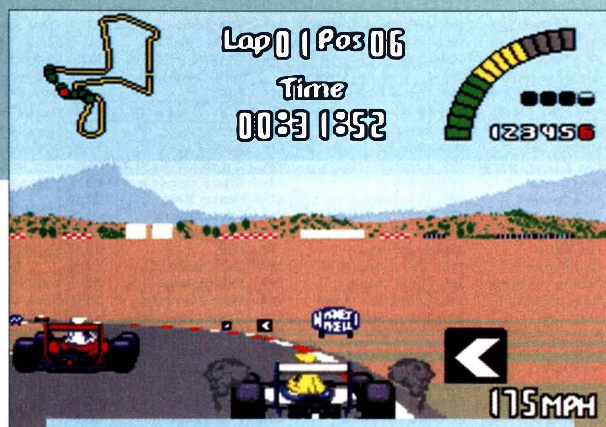

Links oben seht Ihr den aktuellen Rundkurs eingeblendet

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	56 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	69 %

Spielerisch ansprechende Rundkurs-Raserei mit hinterhältigen Extras, aber enttäuschendem Sound und lascher Grafik.

Entwickler: Gremlin, GB

Nigel Mansell Championship



Wenn's in der Kurve kräftig raucht, kann nur Nigel Mansell am Steuer sitzen.

MD

Die Formel-1-Saison '94 ist vorbei, Nigel Mansell darf sich schon lange nicht mehr Weltmeister nennen, und Gremlin veröffentlicht die Mega-Drive-Version von "Nigel Mansell W.C." – das Super-Nintendo-Modul haben wir Euch bereits vor gut einem Jahr vorgestellt.

Der Bleifuß-Ausflug mit dem Ex-Champ spielt noch zur Zeit der '92er-Saison. In seinem Rennwagen heizt der Engländer über 16 internationale Rennkurse, auf denen er Punkte für Fahrer- und Konstrukteurs-WM sammelt. Nach der Feinjustage von Schaltung, Chassis, Flügel und Fahrwerk, startet Ihr im Training. Später sind auch Boxenstopps möglich, um nachzutanken oder neue Reifen aufzuziehen, sollte sich der australische Kurs plötzlich in eine riesige Badewanne verwandeln.



VOLLGAS • Nigel Mansell auf allen Systemen: Kurz nach Acclaims Indy-Car-Simulation setzt Gremlin noch eins drauf: Mansells Formel-1-Ausflug ist grafisch flüssiger und spielt sich eine Nuance besser. Actionfreunde fahren betont sportlich, wer auf realistische Simulationen steht, wird ebenfalls mit dem entsprechenden Modus bedient. Die Steuerung ist leicht erlernbar, so daß sich die ersten Erfolgserlebnisse schnell einstellen. Wer Weltmeister werden will, muß aber mehr können als nur Gas geben: Beachtet die Wetterlage, tüftelt den Wagen bis ins letzte Detail aus und fahrt mit der richtigen Strategie an die Box. Die Grafik ist rasant und ausreichend detailliert, nur der Sound klingt unrealistisch – jedenfalls war in der umfangreichen Ausstattungsliste nichts von einem Rasenmäher-Motor zu lesen...

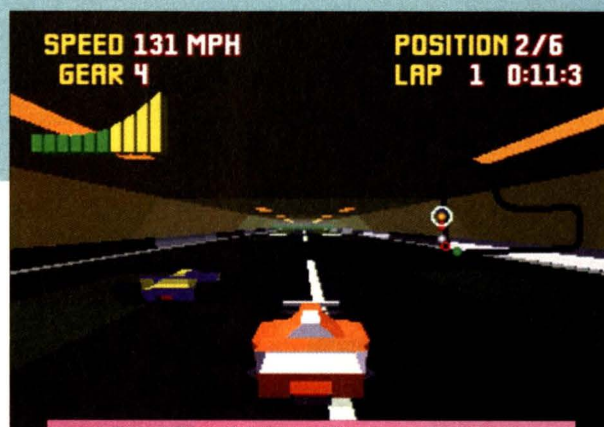
MBIT 8 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	67 %
SOUND	35 %
SPIELSPASS	73 %

Rasantes Formel-1-Rennen mit vielen verschiedenen Kursen, Optionen und abwechslungsreichen Spielfeatures.

Entwickler: Rebellion, GB • **Produzent:** John Skruch • **Programmierung:** Robert Dibley • **Grafik:** Justin Rae • **Musik:** W. Davis, A. Quarmby, N. Brenholdt, J. Grunke

Checkered Flag



Tunnel, Berge & Brücken: "Checkered Flag" bietet wesentliche Elemente eines guten Formel-1-Rennens.

JAGUAR

Nachdem Atari mit "Club Drive" (Test in der letzten MAN!AC) auch zähe Jaguar-Fans enttäuschte, erscheint nun die Umsetzung des 3D-Automaten "Checkered Flag". Ihr steigt in einen Polygon-Rennwagen und heizt im Einzelfahr- oder WM-Modus über zehn verschiedene Strecken. Bevor Ihr Euch mit den anderen Fahrern meßt, stellt Ihr Euren Wagen ein, indem Ihr Spoiler, Chassis, Reifen und Schaltung (Automatik oder Manuell) auswählt. Bei Regen solltet Ihr beispielsweise mit Profil fahren, wenn lediglich Nebel über der Strecke liegt, tun's auch die normalen Walzen. Während des Rennens schaltet Ihr zwischen sechs Perspektiven um. Von Reifenverschleiß, verbeultem Chassis und leerem Tank haben die Designer leider noch nichts gehört.



ABFLUG • Gerade habe ich mich von "Ridge Racer" auf der 32-Bit-Playstation gelöst, jetzt steht der Test der Automatenumsetzung "Checkered Flag" auf der 64-Bit-Konsole an. Doch statt rasender Polygone zeigen sich nur leicht zuckelnde Würfel-Boliden, die über mäßig aufwendige Kurse brettern. Was die Options-Vielfalt betrifft, hat das lang erwartete Modul zwar einiges zu bieten (Wetter, Chassis, Perspektiven), Fahrgefühl und Grafik liegen aber deutlich unter dem Niveau von "Virtua Racing". Schon bei der leichtesten Berührung mit einer Randmarkierung oder einem rempelnden Damon Hill rotiert Euer Bolide wie Schumacher beim Grand Prix in Australien – einmal quer über die Straße. Bei der hochkarätigen Rennspiel-Konkurrenz hat Atari keine Chance, an die Pole Position zu fahren.

MBIT 24 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	52 %
SOUND	30 %
SPIELSPASS	56 %

Dafür braucht Ihr keinen Jaguar. "Checkered Flag" ist unrealistisch, zu langsam und auf Dauer öde.

NATURAL BORN HEROES

U.S.-Superhelden und ihre Konsolen-Schlachten.



FEATURING:

THE PUNISHER
WOLVERINE
SUPERMAN
SPIDERMAN
BATMAN
CAPTAIN AMERICA

Superhelden in Kino & TV
1940 - 1994

NATURAL BORN HEROES

SEIT DEN 80ER JAHREN TUMMELN SICH KRYPTONIER, MUTANTEN UND SUPER-RÄCHER AUF DEN SPIELKONSOLEN. KÖNNEN DIE DIGITALEN ÜBERMENSCHEN MIT IHREN COMIC-VORBILDERN MITHALTEN?


Ein Relikt aus alten Tagen: Red Skull als Nazi-Bösewicht

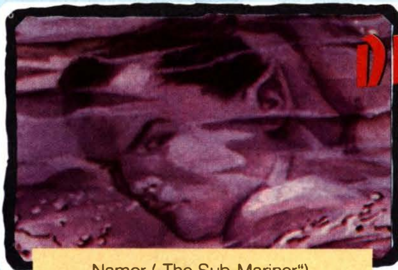
IN THE BEGINNING

Mit „The Shadow", Will Eisners „Spirit", den Weltraumrettern „Buck Rogers" und „Flash Gordon" und dem violetten Urwaldschützer „Phantom" begann in den 30er Jahren die Ära der Superhelden. Auch wenn „The Shadow" asiatische Kampftechnik anwandte, verfügte keiner der aufgezählten Comic-Oldtimer über wahre Superkräfte. Gegner wurden damals noch mit einer gekonnten Rechts-Links-Kombination oder mit dem Schießeisen zu Boden gestreckt. Erst 1938 revolutionierte der vom Planeten Krypton stammende **Superman** mit seinem rot-blauen Dress und dem „S" auf der Heldenbrust die Übermenschen-Szene. Seinen ersten Auftritt hatte er in DCs "Action Comics No.1" , der 1966 in Deutschland erschien.

Superman wurde bereits 1933 von Joel Schumacher und Jerry Siegel zu Papier gebracht. Da der Mann im roten Cape bei den Verlegern abblitzte, mußten die beiden Autoren 5 lange Jahre warten, bis ihr Held schließlich bei DC unterkam.


Der ehemalige Superspion ist nicht nur im Comic Captain Americas ärgster Feind, sondern rückt ihm auch auf dem Videospiel- und Kino-Sektor auf die Pelle.

DIE SUPERHELDEN EXPLOSION


Namor („The Sub-Mariner"), einer der ersten Marvel-Helden, erlangte nie die Berühmtheit der jüngeren Verlagskollegen Spiderman und Hulk.

1939 breitete Batman seine Schwingen über dem Comicmarkt aus. Mit seinen spitzen Ohren und der surrealen Maske war der Fledermausmann noch ausgefallener als der unbesiegbare Kryptonier. Auch er wurde von DC Comics engagiert, dem auf Detektiv-Romane spezialisierten Verlag des amerikanischen Majors Malcolm Wheller-Nicholson. Nach dem Erfolg des Superhelden-Duos zog der Konkurrenz-Verlag Timely Comics Group mit seiner Reihe „Marvel Comics" nach. Dessen erste Helden waren "Die menschliche Fackel" und Namor, der der Prinz von Atlantis, der in den Vereinigten Staaten als „Sub-Mariner" bekannt ist. Die Marvel-Erstausgabe gilt in Sammlerkreise als teuerste Rarität und überbietet sogar Supermans ersten Auftritt. Beide Originale siedeln sich jenseits der 10.000-Dollar-Grenze an.

Anfang der 40er Jahre erlebten die Superhelden ihre erste Hochzeit: Figuren wie Masked Marvel, Green Mask, Blue Beetle oder Amazing Man kamen auf den Markt, verschwanden aber bald wieder von der Bildfläche. Während des zweiten Weltkriegs betrat Captain America, die Verkörperung des amerikanischen Patriotismus, die Bühne.

Als 1942 die beiden Hauptzeichner und Redakteure Jack Kirby („Captain America") und Joe Simon („Die menschliche Fackel") Timely Comics verließen, wurde Stan Lee zum neuen Textchef ernannt. Stan Lee schrieb ab diesem Zeitpunkt nicht nur für die Superhelden-Abteilung, sondern auch Western, Liebes- und Kriegscomics.

Nach dem 2.Weltkrieg bekamen sowohl Timely als auch DC die Rezession zu spüren. Während sich DC mit Helden wie Flash, Wonder Woman und Green Latern über Wasser halten konnte, stellte Timely die Marvel-Abteilung und damit das gesamte Superheldengeschäft 1950 ein.




Dank ausgeklügelter Waffentechnik entwickelte sich Dr. Doom zu einem gefürchteten Marvel-Schurken. In den 70er Jahren forderte er sogar DCs Superman heraus.

EIN NEUER ANFANG

Dominierten zuvor Einzelkämpfer, formte Marvel 1961 das erste Superhelden-Team. In Zusammenarbeit mit dem zurückgekehrten Jack Kirby entstanden die „Fantastischen Vier". Dazu wurde die seit den frühen 50er Jahren auf Eis gelegte „Menschliche Fackel" wiederbelebt, und auch der Timely-Veteran Namor taucht mehrmals als Gaststar auf, ehe man ihm eine eigene Serie widmete. Als Superschurke wurde Dr.Doom, ebenfalls ein Prominenter aus frühen Timely-Tagen, mit neuen Fähigkeiten auf die fantastischen Vier losgelassen. 1962 stampfte schließlich der grüne Riese Hulk durch sein Comic-Debüt. Auch Spiderman schwingt erstmals durch einen Comic. Da beide Premieren erfolgreich verliefen, begannen DC und Marvel aufzurüsten.



Der tragische Schlußakt von "Secret Wars 2": Der Beyonder möchte menschlich werden und verwandelt sich mit einer Maschine in ein Baby. Er überlebt die Transformation jedoch nicht und stirbt in den Armen des berühmten Silver Surfers.

SCHLACHT DER SUPERHELDEN

Nach ereignislosen Jahren erhielt die Superhelden-Branche im März 1984 einen gewaltigen Impuls. In der Mini-Serie „Secret Wars" lieferten sich Marvels bekannteste Superhelden und -schurken eine gewaltige Schlacht . Am Kampf der Comic-Titanen (organisiert vom gottähnlichen Beholder) nahmen unter anderem Spiderman, The Hulk, The Thing und die „X-Men" teil. Dank der packenden Story gehört „Secret Wars" zur Plichtlektüre eines Marvelfans, in Deutschland wurde sie trotz Ankündigung jedoch nicht veröffentlicht. Die Fortsetzung „Secret Wars 2" stellte den Charakter des Beyonder in den Vordergrund, konnte den Erfolg jedoch nicht wiederholen. Mit dem Gegenstück „Zero Hour: Crisis in Time" hatte der Konkurrent DC im letzten Jahr mehr Glück und verbuchte den nach „Death and Return of Superman" größten Erfolg. In „Zero Hour" kehrte der Großverlag mit eisernem Besen: Für unrentable Helden war das Mega-Gefecht der letzte Einsatz.

THE NEXT GENERATION

Bis Ende der 80er Jahre dominierten DC und Marvel den Superheldenmarkt. Zu Beginn der 90er Jahre schoß jedoch eine Handvoll neuer Verlage aus dem Boden, um den alteingesessenen Superhelden-Kommandeuren ein paar Verkaufsprozente abzuluchsen. Dies bewerkstelligten die Newcomer mit zugkräftigen Lizenzen und einer Handvoll Ex-DC und -Marvelzeichnern. So arbeitet Tod McFarlane für Image, Frank Miller für Dark Horse. Neuling Dark Horse riß sich die Rechte an den Filmen „Alien", „Predator", „Indiana Jones", „James Bond" und „Star Wars" unter den Nagel. Valiant reaktivierte ein paar vergessene 70er-Jahre-Helden (u.a.. Magnus, Turok und Doctor Solar). Sie wurden vor wenigen Monaten von Acclaim gekauft, und man werkelt nun an den entsprechenden Videospielumsetzungen. Die Comics des Neueinsteigers Image bestechen wiederum durch ihre Detailfreude und sind inhaltlich eng an die Marvel-Comics angelehnt. Das Glanzstück ihrer jungen Firmengeschichte ist **Spawn**, der schon mit Batman durch Gothams Gassen zog und teilweise durch Carlsen Comics ins Deutsche übersetzt wurde. Malibu ist dank einer eigenen Softwareschmiede mit der Videospieleindustrie verschmolzen: Nach den Konsolen-Auftritten von „Ex-Mutants" und „Dinosaurs for Hire" arbeitet Malibu bereits an weiteren Modul-Umsetzungen und bringt als offizieller Lizenzhalter sowohl die „Mortal Kombat"-Fighter, als auch die „Star Trek"-Besatzung und die „Battletech"-Söldner aufs Papier.

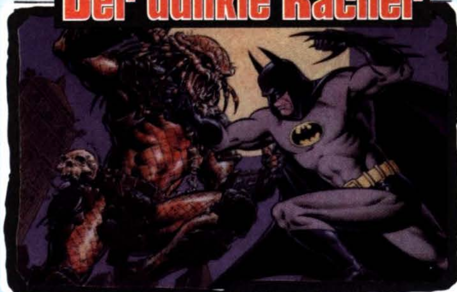
Obwohl momentan knapp 500 Superhelden und -bösewichte im Einsatz sind, läuft das Geschäft wie geschmiert. Für den Fall, daß die alten Helden (Captain America feierte bereits seinen 50.Geburtstag!) nicht mehr gefragt sind, hat Marvel vorgesorgt. In ihrer neuangelegten 2099er-Serie leben die Nachfolger einiger Superhelden weiter. Mit Spiderman, Punisher, Dr. Doom, Hulk, X-Men, Ghost Rider und Ravage hat Marvel bereits begonnen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis DC nachziehen wird.

Die Saga um den ultraharten, maskierten Splatter-Dämonen genießt bereits nach über zwei Dutzend Heften Kultstatus.



Kein Wunder, denn hinter der irrwitzigen Story und den fulminanten Zeichnungen steht Tod McFarlane, der bereits zuvor bei Marvel mit seinen eigenwilligen Spiderman-Comics Erfolge feierte.

BATMAN
Der dunkle Rächer



DER HELD: Der Wächter von Gotham City (dank seiner Kinoauftritte der populärste Held im Superheldenclub) greift 1939 nach einem tragische Zwischenfall erstmals zum Heldendress: Der kleine Bruce muß mit ansehen, wie seine Eltern kaltblütig erschossen werden und schwört den kriminellen Unrat seiner Heimatstadt fortan zu bekämpfen. Seine akrobatischen Fähigkeiten, sein Kampfsport-Talent und eine Anzahl von Spezial-Vehikeln und -Werkzeugen reichen aus, um gegen Widersacher, wie den tödlich-verspielten Joker, den Pinguin, Mr. Freeze und den blutsaugenden Man-Bat zu bestehen. Zeitweise folgt ihm der treue Robin, der bis heute in vier Versionen existiert: Der erste Robin wird vom Joker ins Reich der Toten verbannt. Der zweite ist dem psychischen Druck nicht gewachsen und wandelt als „Nightshade" zwischen Held und Bösewicht. Der aktuelle Robin kann sich mit dem gealterten Batman nicht anfreunden und flieht in eine Soloserie. Batman-Hasser behaupten, daß der Flatterman ein homosexuelles Verhältnis zu Robin hatte, worauf der DC-Verlag die attraktive Catwoman auf den Junggesellen losließ. Schließlich taucht in Frank Millers "Rückkehr des dunklen Ritters" ein weiblicher Robin auf. In den letzten Jahren erliegt der Rächer einer seelischen Metamorphose. Batman ist heute verbitterter, zynischer und aggressiver. Nach einem Unfall in "Zero Hour" kehrt er in einem neugeschneiderten Kostüm zurück und schließt sich kurzzeitig mit Marvels „Punisher", dem englischen Superbullen „Judge Dredd" und dem „Predator" zusammen.



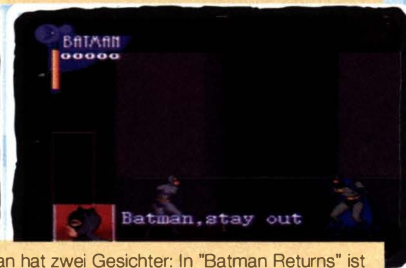


Sunsoft produzierte eine Nintendo-Version von „Batman: Return of the Joker", brachte sie aber niemals in den Handel.

NATURAL BORN HEROES




Der Flattermann lädt Euch in "Batman Returns" sowohl auf dem Mega-CD (links) als auch auf dem Super Nintendo (rechts) zu einem nächtlichen 3D-Rennen ein.

Batmans attraktive Gegenspielerin Catwoman hat zwei Gesichter: In "Batman Returns" ist sie ein peitschendes Raubtier, in den "Animated Series" (rechts) ein braves Kätzchen.

DIE SPIELE: Während der Batman-Hysterie zu Beginn der 90er kommt eine ganze Welle an Batman-Abenteuern auf den Markt. Sunsoft entwickelt 1990 solide Kinoumsetzungen für sämtliche Sega-Konsolen. In Japan wird die Mega Drive-Fassung in einer speziellen Minipackung ausgeliefert, eine neugestaltete Version für die PC Engine erscheint im gleichen Jahr. Das Perlstück des „Batman"-Jahres ist aber die Game Boy-Fassung: Trotz Micker-Batman strotzt das 1Mbit-Spiel vor Abwechslung. Besonders die 3 Level lange Ballersequenz gehört heute noch zu den besten Game Boy-Shootern. Im abwechslungsreichen „Batman: Return of the Joker" (NES) ballert und schlägt sich unser Held 1991 durch Gotham City, wobei viel Wert auf Plattform-Action gelegt wird. Das Mega Drive-Remake von 1993 kann der 8Bit-Version nicht das Wasser reichen. Nach einer neugestalteten (und super-schweren) Game Boy-Version erscheint die Super NES-Fassung nicht im Handel. Im gleichen Jahr stellt Atari einen Automaten in die Spielhalle, und Sunsoft setzt ein weiteres Abenteuer, diesmal für die PC-Engine, um. Auch 1993 reißt die Batman-Welle nicht ab, doch lediglich die Mega-CD-Umsetzung kann überzeugen - eine imposante Batmobil-3D-Einlage ist die entscheidende Verbesserung gegenüber dem gleichnamigen Modul. Für die Nintendo-Umsetzungen ist Konami verantwortlich: Batman prügelt sich durch Gotham City und bietet mit einer weiteren Rennspiel-Sequenz der Mega CD-Variante Paroli. Trotz der stilgerechten Grafik mangelt es dem Spiel an Konami-gewohnter Abwechslung. Mit dem diesjährigen „The Adventures of Batman & Robin" findet der Batman-Marathon vorläufig ein Ende. Die Super NES-Fassung testeten wir in MAN!AC 12/94 mit 78%, wobei uns die filmverwandte Stimmung und der abwechslungsreiche Spielablauf auffiel. Das Mega Drive-Pendant von Sega erscheint mit 2 Spieler-Modus im Februar. Basierend auf der Titan-Hardware veröffentlicht der US-Hersteller Acclaim mit seiner neunte ASC-Technologie seinen ersten Spielautomaten. Der Name: Batman Forever...

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
Batman	1990	PC-Engine	Sunsoft	★★
Batman	1990	alle Sega-Konsolen	Sunsoft	★★★
Batman	1991	Game Boy	Sunsoft	★★★★
Batman: Return of the Joker	1991	NES	Sunsoft	★★★★
Batman	1991	Automat	Atari	k.A.
Batman Returns	1993	alle Sega-Konsolen	Sega	★★
Batman Returns	1993	Mega CD	Sega	★★★
Batman Retunrs	1993	Super NES	Konami	★★
Batman Returns	1993	NES	Konmai	★★
Batman Animated Series	1993	Game Boy	Konami	★★★
Batman & Robin	1994	Super NES	Konami	★★★★
Batman & Robin	1995	Mega Drive	Sega	k.A.
Batman Forever	geplant	Automat	Acclaim	k.A.

SPIDERMAN

Der wendige Wandkletterer



DER HELD: Im Gegensatz zu seinem DC-Konkurrenten Batman erfreut sich Spiderman (erfunden von Stan Lee und Jack Kirby) übermenschlicher Kräfte. Bei einer Physik-Präsentation wird der Peter Parker von einer verstrahlten Spinne gebissen und erhält als Schadenersatz eine ganze Ladung an Supertalenten. Er hüpft meterweit, klettert mühelos an Wänden hoch, spürt mit seinem Spinnensinn Ganoven auf und schwingt sich mit selbstgebasteltem Netz durchs nächtliche New York. Schlägt sich Spidey zu Beginn seiner Karriere noch mit Filmaufnahmen und Wrestlingauftritten durchs Leben, kämpft er nach dem gewaltsamen Tod seines Onkels Ben fortan gegen das „Böse". Dies hat zur Folge, daß er täglich gegen schlechtgelaunte Superschurken sämtlicher Gewichtsklassen antritt. Erledigt er zu Karriere-Beginn kleine Fische wie Sandman, Green Goblin oder Dr.Octopus, schlägt er sich heute mit seinen Imitaten Venom, Carnage und dem 6-armigen Doppelgänger. Seine Popularität geht soweit, daß er 1976 gemeinsam mit DC's Superman in „Spiderman vs. Superman" antritt. Spidermans Gegenpart, Spider-Woman, hat hingegen nicht viel mit ihrem männlichen Pendant zu tun und wird schnell wieder aus dem Verkehr gezogen.

DIE SPIELE: Abgesehen von seinem ersten Auftritt wurden alle Spiderman-Konsolenabenteuer von Acclaim inszeniert. Sein Debüt, Segas Action-Jump´n Run von 1990, hielt sich spielerisch in Grenzen. Auf dem Game Boy konnte er hingegen sogar skeptische Marvelfans für eine zeitlang motivieren. 1992 folgt ein Aufguß der Mega Drive-Variante für den Game Gear. Peinliche Kollisionsabfrage und unfaire Gegner verhindern eine gute Wertung - lediglich „Pac-Man"-Fans geraten durch ein verstecktes Minispiel ins Schmunzeln. Im gleichen Jahr ist Spidey auch mit den X-Men in „Arcades Revenge" unterwegs. Hier kämpfen sich die Helden durch einen tödlichen Vergnügungspark – doch Fuzzelgrafik und krakelige Steuerung verleiden Marvel-Fans den Ausflug auf allen Systemen. Ebenfalls 1992 erscheint eine 4-Spieler-Arcade-Version von Sega, in der Spiderman, Black Cat, Hawkeye und Namor dem Gangsterboss Kingpin und zahlreichen Venomkopien zu Leibe rücken. Das besondere an der Platine ist ein VR-Button, mit dem Ihr das Spiel aus zwei Per-







Die Kultausgabe von „Supermans Tod" wurde von über fünf Millionen „Trauernden" gelesen. Die Super NES-Fassung (Test in dieser Ausgabe) hält sich zwar eng an die Comicvorlage, dafür steht die Spielbarkeit bereits mit einem Bein im Grab.

SUPERMAN Tote leben länger

DER HELD: Die beiden Teenager Jerome Siegel und Joe Schuster erwecken 1938 den Hüter von Metropolis zum Leben: Durch ein globales Erdbeben wird Supermans Heimatplanet Krypton zerstört, er selbst von seinem Vater in eine Rakete verfrachtet und in den Weltraum geschossen. Als Kal-El strandet er auf der Erde, wo er von Martha und Jonathan Kent adoptiert wird und als Superboy seine ersten Flugrunden dreht. Zu dieser Zeit sind Lex Luthor und er die besten Freunde. Doch nach einem Labor-Unfall verliert Luthor seine Haare und schiebt die Ursache Superman in die Schuhe. Erst nach erbitterten Kämpfen (u.a. durch den ersten Kinofilm dokumentiert) wird Luthor zum Guten bekehrt. Unter dem Namen Clark Kent arbeitet Superman als Reporter, bis 1992 seine Beliebtheit sinkt und er von der Killermaschine Doomsday ins Grab geschickt wird. Da die „Todes"-Ausgaben Millionenauflagen erreichten, fliegt er jedoch kurze Zeit später wieder quicklebendig durch die Lüfte.

DIE SPIELE: Supermans Joypad-Taten sind nicht so glorreich wie seine Comic-Aktionen. Nach NES-Version und Spielhallen-Auftritt erscheint 1992 Virgins Rohrkrepierer "Superman - The Man of Steel" , das nicht nur wegen der ungenauen Steuerung, sondern auch wegen des übertriebenen Schwierigkeitsgrads nervt. Sunsofts Nintendo-Fassung tritt mit größeren Sprites an, wird trotz einer Präsentation aber nicht veröffentlicht. Als Ersatz schiebt Sunsoft eine „Death & Return of Superman" -Umsetzung nach.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
Superman	1987	NES	Kemco	k.A.
Superman	1988	Automat	Atari	k.A.
Superman: The Man of Steel	1992	alle Sega-Konsolen	Virgin	★★
Return & Death of Superman	1994	Super NES	Sunsoft	★★

HULK Marvels Evergreen

DER HELD: Grün & wütend kennt jeder den gigantischen Hulk, der 1962 das Licht der Welt erblickt. Bei einem Atomtest wird der Nuklear-Experte Dr. Bruce Banner mit Gammastrahlen vollgepumpt. Er überlebt die Katastrophe, mutiert aber von nun an mit jedem Wutausbruch zum geistig zurückgebliebenen 2,50 m-Hünen. Später wandelt sich sein untersetztes Neandertalerimage in einen gutproportionierten Homo Sapiens-Charakter, ohne jedoch seine Zerstörungswut abzulegen. Nach einem weiteren Unfall verwandelt er sich in sein ursprüngliches mausgraues Steinzeitmenschen-Aussehen zurück. Als Entschädigung wird sein IQ um ein paar Pünktchen erhöht, Hulk erfreut

spektiven steuern könnt. Ein Jahr später verschlägt es den Arachniden auf das Mega CD. Auch hier entdeckt man Teile aus dem 1990er-Ursprungsmodul. Lediglich durch neuen Titelsound von Mr.Big und einem Wettbewerb-im-Spiel versuchte man über das kurze, aber langweilige Abenteuer hinwegzutrösten. Nach einem weiteren Game-Boy-Spiel ist das dritte „Spiderman"-Abenteuer ebenfalls eine Enttäuschung: Seit September schwingt sich der Spinnenmensch in "Maximum Carnage" erneut durch ein schurkenverseuchtes New York. Ihr rückt Dutzenden von prügelwütigen Halbstarken auf die Pelle und werdet dabei von Superschurken angegriffen. Im späteren Spielverlauf wird Spiderman mit seinem dämonischen Gegenspieler Venom konfrontiert, der mit Spiderman gemeinsame Sache macht, um Carnage für immer ins Nirvana zu schicken. In den USA wird eine limitierte Auflage blutroter Carnage-Modulen ausgeliefert. Für Februar 95 plant Acclaim ein weiteres Modul, „Spiderman – The Animated Series" für Super NES und Mega Drive.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
Spiderman	1990	Mega Drive	Sega	★★
Spiderman	1991	Game Boy	Acclaim	★★★
Spiderman: Return of Sinister 6	1992	Game Gear, NES	Acclaim	★★
Spiderman & X-Men	1992	Super NES, Mega Drive	Acclaim	★★
Spiderman	1992	Automat	Sega	★★★
Spiderman 2	1992	Game Boy	Acclaim	★★
Spiderman 3: Spider Slayers	1993	Game Boy	Acclaim	★★
Spiderman & X-Men	1993	Game Gear, Game Boy	Acclaim	★★
Spiderman vs. Kingpin	1993	Mega CD	Acclaim	★★
Spiderman Maximum Carnage	1994	Super NES	Acclaim	★★★
Spiderman: Animated Series	1995	Super NES, Mega Drive	Acclaim	k.A.



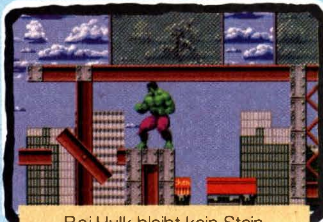




Während Spiderman in „Maximum Carnage" Straßenschurken vermöbelt, macht sein Mega-CD-Kumpane spielerisch ein Nickerchen. Bleibt nur zu hoffen, daß der Netzschwinger mit dem angekündigten „Spiderman: The Animated Series" nicht in den gleichen Tiefschlaf fällt.

sich nun der Intelligenz eines Erwachsenen. Heute sieht Hulk wie ein überdimensionierter grüner Bodybuilder aus. Hinter "She-Hulk" steckt übrigens seine Cousine, die sich bei einer Bluttransfusion mit Hulkgenen infiziert.

DIE SPIELE: Hulk erster Konsolen-Auftritt sollte bereits 1983 stattfinden, doch leider geht das VCS-Modul beim Videospiel-Rückzug des Herstellers Parker verloren. Erst im September dieses Jahres stampft der Muskelberg Killerroboter über den Haufen, haut Biomechanoiden in ihre Einzelteile und schmeißt Telefonkabinen um sich. Trotz zahlreicher Schlag- und Zerstampfvarianten überzeugt das Hulkabenteuer nicht. Einfallsloser Levelaufbau und monotoner Spielablauf schrecken selbst eingefleischte Marvel-Fanatiker ab.



Bei Hulk bleibt kein Stein auf dem anderen. Egal ob auf der Baustelle....



...oder im Kampf mit einem Killerroboter, The Hulk hinterläßt immer einen bleibenden Eindruck.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
The Incredible Hulk	1994	Super NES, Mega Drive	US Gold	★★

WOLVERINE
X-Men's Agressor

DER HELD: Um den Hausberserker der X-Men ranken sich wilde Gerüchte. Als er in den 60er-Jahren in den Wäldern Kanadas aufgefunden wird, kann sich niemand seine Herkunft erklären. Wolverine erinnert sich lediglich an seinen Namen: Logan. Ausgestattet mit unzerstörbaren Adamantiumkrallen wird er vom kanadischen Geheimdienst zur menschlichen Kampfmaschine umtrainiert: Die „Waffe X" verfügt außerdem über ein Immunsystem, das seine Wunden um ein Vielfaches schneller heilt als bei einem normalen Menschen. In Anbetracht seines überschäumenden Temperaments und seines Jähzorns erhält Logan den Spitznamen „Wolverine" – die englische Bezeichnung für Vielfraß. Wolverine gibt sein Comicdebüt in der 180. Ausgabe von „The Incredible Hulk", wo er Bekanntschaft mit dem grünen Riesen macht und auf seinen härtesten Widersacher, den Wendigo, stößt.

Nach der Bekanntschaft mit Wolverines Krallen hat selbst ein Clown nichts mehr zu lachen

Schade! Wolverines aktueller Soloauftritt kannt nicht überzeugen. Seinen Höhepunkt hatte er in Konamis Automaten-Version.



DIE SPIELE: Obwohl Wolverine bereits mit den X-Men schon ein paar MBits hinter sich hat, feiert er erst jetzt seinen Solisten-Einstand. In Acclaims Mega-Drive-Einsatz schwingt er seine Krallen gegen einen ganzen Stapel an ausgebufften Superschurken. Im Gegensatz zum knobellastigen Sega-Spiel kommt Wolverine seinem Comic-Vorbild in Capcoms prügellastigem Super-Nintendo-"X-Men" etwas näher.

Wolverine	1981	NES	Acclaim	★★★
Wolverine: Adamantium Rage	1994	Super NES, Mega Drive	Acclaim	★★
X-Men: Mutant Apocalypse	1994	Super NES	Capcom	★★

X-MEN
Der Club der Mutanten

DIE HELDEN: 1963, ein Jahr nach der Entstehung von Spiderman werden die X-Men aus der Taufe gehoben. Obwohl Eismann, Marvel Girl, Cyclop, Angel und Beast ihrem Verleger den Erfolg schuldig bleiben, läßt Stan Lee die Mutantengruppe 12 Jahre lang weiterkämpfen. Erst 1975 findet eine Umgruppierung statt: Die neuen X-Men sind Banshee, Wolverine, Storm, Colossus, Nightcrawler, der Oldie Cyclop, sowie Thunderbird, der jedoch bereits beim ersten Einsatz den Löffel abgibt. Interne Reibereien führen zur Trennung des Telepathen und X-Men-Führers Professor X von seiner Gruppe und zur Gründung des Alternativ-Teams "Neue Mutanten". Die X-Men spalten sich noch mehrmals, heute existieren insgesamt fünf X-Gruppen (neben X-Men und X-Factor auch X-Force, Generation X und X-Men:Alpha). Eine weitere Abart (X-Men-Terminator) hat sich bereits wieder aufgelöst. Marvel plant aber weiter – unter anderem ist der Tod von Professor X eine beschlossene Sache!

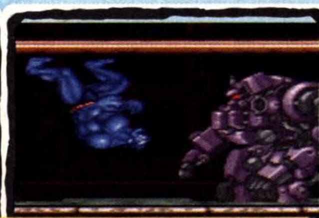
Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
Spiderman & X-Men	1992	Super NES, Mega Drive	Acclaim	★★
Spiderman & X-Men	1993	Game Gear, Game Boy	Acclaim	★★
X-Men	1993	Automat	Konami	★★★★
X-Men	1993	Mega Drive	Sega	★★
X-Men	1994	Automat	Capcom	★★★
X-Men	1994	Super NES	Capcom	★★
X-Men	1995	Mega Drive	Time Warner	k.A.

DIE SPIELE: 1992 wurden die X-Men mit Spiderman in den Höllenpark von "Arcades Revenge" geschickt, ein Jahr später toben sie auf dem Mega Drive herum. Dort demonstrieren Cyclops, Wolverine & Co. zwar all ihre Superkräfte, das Spiel bleibt trotzdem auf Mittelmaß. Konami veröffentlicht im gleichen Jahr einen interessanten 6-Spieler-Automaten mit Doppel-Bildschirm. Im neuen Capcom-Prügler „X-Men: Mutant Apocalypse" tummeln sich Wolverine, das Beast, Psylock, Cyclop und Gambit - alle fünf Superhelden sind prächtig animiert, leider ist das prügellastige Spielprinzip ziemlich beschränkt. Der amerikanische Hersteller TWI verspricht schließlich ein „Flashback"-ähnliches Mega-Drive-Modul.









„Spiderman & X-Men: Arcades Revenge" ist keine gute Wahl für X-Men-Jünger. Magere Futzelgrafik und höllischer Schwierigkeitsgrad ersticken den Spielspaß schon im Ansatz . "X-Men"-Fans hoffen auf zwei neue Abenteuer um das Mutanten-Team: Rechts seht Ihr "The Beast", einen der fünf X-Men aus Capcoms "Mutant Apocalypse" .

aRJay

0221 – 12 10 67 /68 /69

SUPER NES

Blackhawk dt	119.90
Bomberman II dt	119.90
Donkey Kong Country	139.90
F1-Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	129.90
Micromachines dt	119.90
NHL-Hockey´95 dt	134.90
Pitfall dt	139.90
Return of Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Sparkster dt	99.90
Street Racer dt	119.90
Vortex dt	129.90

weitere SNES-Titel an Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbind. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90

1-1/2 Jahre Speed it Up...!

Und täglich werden es mehr SNES-Besitzer, welche die Vorteile des Speed it Up...! nutzen:
- Keine Adapterprobleme mehr
- Jedes SNES-Spiel läuft sofort
- 20% schneller auf 60Hz (mit 60Hz tauglichem TV)

Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie! 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler) 69.00 (getestet in der Maniac 11/94)



SATURN

Grundgerät jp 60Hz inkl. RGB-Umbau 1099.00

SEGA 32X

32X-Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars Arcade dt	139.90
Virtua Racing DLX us	139.90

MEGA DRIVE

Castlevania dt	**59.90**
Dynamite Headdy dt	109.90
Earth Worm Jim dt	129.90
Hyperdunk dt	**59.90**
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	124.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	119.90
Misadv. of Flink CD dt	99.90
NBA Live´95 dt	119.90
Soleil dt	129.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Super Turrican dt	99.90
Urban Strike dt	99.90
WWF Raw dt	139.90
Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz	39.90



Playstation



dt 109.90



dt 139.90



dt 139.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top-Loader RGB-60Hz oder PAL-50Hz, inkl. 2 Joypads je 990.00

Joyboard	119.00
Samurai Shodown II us	149.00
World Heroes II Jet us	139.00
King of Fighters´94 us	149.00
NEO GEO CD´s ab	99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel als Modul.

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB-Umbau	1099.00
Off-World Interceptor	124.90
Rebel Assault us	119.90
Super Street Fighter II	139.90

weitere 3DO-Titel an Lager

JAGUAR

Grundgerät inkl. Cybermorph

RGB-60Hz us	599.00
PAL-50Hz dt	589.00

Jaguar-Spiele an Lager

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist.

Weiterhin ist der original GAME SAVER™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Der original GAME SAVER™ mit deutscher Anleitung

DM *99.–*

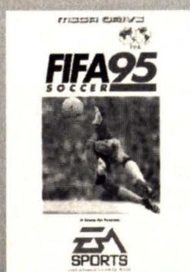
UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN

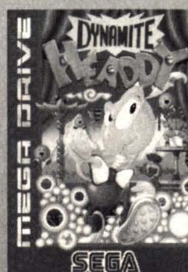
K Ö L N
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei Quicksoft
auch PC Hard- & Software
Untere Laube 16 - Konstanz

Ladenpreise können abweichen



dt 99.90



dt 109.90



dt 389.00

aRJay-Games
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221- 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme.

NATURAL BORN HEROES

PUNISHER Leichen pflastern seinen Weg



Der Bestrafer kennt keine Gnade. Unterstützt vom Kollegen Nick Fury zieht der Punisher mit rauchendem Colt durch ein Prügelspiel von Capcom.

DER HELD: Frank Castle plant ein Picknick im Central Park, doch das Schicksal hat Größeres mit ihm vor: Im Kreuzfeuer einer Mafia-Schießerei verliert Castle Frau und Tochter. Aus seiner Wut entsteht der Punisher, ein Waffenexperte der sich jenseits des Gesetzes durch die Mafia ballert. Diverse Superhelden versuchen ihn zu stoppen: Spider Man wird beinahe von ihm über den Haufen geballert, mit Wolverine verbindet ihn seit einer Miniserie eine dicke Freundschaft. Dank seiner radikalen Weltanschauung ist der Punisher ein Marvelstar mit Kultstatus. „Punisher 2099" und "Son of Punisher" führen seine Abenteuer fort.

DIE SPIELE: Seine Konsolen-Schießereien eröffnet er 1991 mit einer mittelmäßigen „Operation Wolf"-Kopie, in der Spider Man als Gaststar auftritt. Zeitgemäßer ist die Spielhallen-Version von Capcom. Nach dem bewährten „Final Fight"-Strickmuster verprügelt er mit dem S.H.I.E.L.D.-Agenten Nick Fury Banditen und Killer und ballert auf hartnäckige Terminatoren – demnächst auch auf Super NES und Mega Drive.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
The Punisher	1991	Game Boy	Acclaim	★★
The Punisher & Nick Fury	1993	Automat	Capcom	★★★★
The Punisher & Nick Fury	1994	Mega Drive, Super NES	Capcom	k.A.

CAPTAIN AMERICA Ein Leben für das Vaterland

DER HELD: Der drittälteste Marvel-Superheld entspringt nach einer Idee von Joe Simmons der Feder von Altmeister Jack Kirby: Mit Hilfe eines Superserums wird aus dem Marineoffizier Steve Rogers Captain America, der mit seinem Amadatium-Schild gegen Nazis und den Superspion Red Skull ankämpft. Während des 2. Weltkriegs verkaufen sich seine Comicabenteuer wie warme Semmel, doch in den 50er Jahren legt man den rot-weiß-blauen Superhelden sprichwörtlich auf Eis: Bei einem Mordversuch in einem Zeppelin stürzt er in die Fluten des Polarmeeres, sein Side-Kick Bucky stirbt. Captain America selbst wird als Eisblock von Eskimos aus dem Meer gefischt und als Gottheit verehrt. Erst als ihn der Atlantisprinz Namor erneut ins Meer wirft, taut der Super-Patriot auf und wird 1963 in die Superhelden-Gruppe „Die Rächer" integriert. Nachdem 1977 ein Student auf die verlorene Superserum-Formel stößt, aber infolge falscher Dosierung umkommt, existieren heute zwei Captain America-Versionen: Steve Rogers im schwarzen Dress und mit dem Ersatzschild des afrikanischen Prinzen "Black Panther", sowie der „offizielle" Captain America im alten Kostüm und in Begleitung eines dunkelhäutigen Bucky-Bruders.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
Captain America & The Avengers	1991	Automat	Data East	★★★
Captain America & The Avengers	1993	Mega Drive, Super NES	Data East	★


Trotz tatkräftiger Unterstützung einiger Mitglieder des Rächer-Teams gelang es Captain America nicht, die Spielbarkeit unter seine Kontrolle zu bringen.

DIE SPIELE: Cap's Auftritte im Spielebereich sind spärlich: Eine 4-Spieler-Automaten-Version wurde von Data East für's Mega Drive und Super NES umgesetzt. Hier kämpft der Superpatriot gemeinsam mit Vision, Hawkeye und Iron Man gegen Superschurken unter dem Kommando des Red Skull. Die Konsole-Fassungen rutschen dank Endlos-Ruckeleien und kränkelnder Spielbarkeit in die No-Buy-Zone.

THE FLASH Schneller als der Schall

DER HELD: Der menschliche Turbobooster entstand wie viele seiner Kollegen aus einem fehlgeschlagenen Experiment. Nach dem Kontakt mit einer unbekannten Chemie-Mixtur flitzt Flash mit 500 km/h durch die Straßen, spurtet die 100 Meter unter einer Sekunde und würde für die Produktion einer MAN!AC nur wenige Minuten brauchen. Lediglich der gelbmaskierte Bösewicht Professor Zoom (alias The Reverse Flash) bleibt dem Roten Blitz immer auf den Fersen.

DIE SPIELE: Auf dem Master System fegt der Blitz durch Central City und vermöbelt in "Final Fight"-Manier gelangweilte 8-Bit-Gegner. Die Game Boy-Fassung ist ein peinlicher Action-Jump&Run-Verschnitt.

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Wertung
The Flash	1993	Master System	Probe	★★★
The Flash	1993	Game Boy	THQ	★★


Bald im Handel: Oceans "Green Lantern"

DIE SUPERHELDEN-ZUKUNFT IM ÜBERBLICK:

Titel	Erscheinungsjahr	System	Hersteller	Genre
The Shadow	1994	Super NES	Ocean	Beat'em Up
Green Latern	1995	Super NES	Ocean	Beat'n Shoot'em Up
The Tick	1994	Mega Drive	Fox Inter.	Beat'em Up
The Mask	1995	Super NES, Mega Drive	THQ	Beat'em Up
The Firearm	1995	Super NES, Mega Drive	Malibu	Action-Jump'n'Run
The Prime	1995	Super NES, Mega Drive	Malibu	Beat'em Up
The Strangers	1995	Super NES, Mega Drive	Malibu	Beat'em Up
Justice League	1995	Super NES	Sunsoft	Beat'em Up

ZAPP GAMES — BEST GAMES IN TOWN — ZAPP GAMES

Laden und Versand

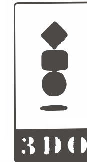
MAINZ	FRANKFURT	BADEN-BADEN (NEU)
A. THIELEN	R. WIESNER	I. RAMIN
ROCHUSSTR. 11	OFFENBACHER LANDSTR. 416-418	STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 55116)	(PLZ 60599)	(PLZ 76530)
TEL: 06131/23 04 92	**TEL: 069/65 24 35**	**TEL&FAX: 07221/227 21**
FAX: 06131/23 04 93	**FAX: 069/65 27 94**	



















SUPER NES DT:

EARTHWORM JIM	149,–
JURASSIC PARK 2	149,–
RISE OF THE ROBOTS	119,–
SAMURAI SHODOWN	149,–
SYNDICATE	139,–
WWF RAW	159,–
U.V.M.	

SUPER NES US:

ADDAMS FAMILY VALUES	149,–
DEMONS CREST	149,–
FIRE STRIKER	139,–
MEGAMAN X^2	149,–
PUNCH OUT	139,–
UNIRACERS	139,–
X-MEN	149,–
U.V.M.	

SUPER FAMICOM:

NOSFERATU	179,–
PARODIUS 2	199,–
U.V.M.	

HARTE WARE:

32 X DT	379,–
32 X US	399,–
JAGUAR RGB/PAL	599,–
3DO PAL/NTSC	999,–
3DO RGB	1199,–
NEO GEO CD	999,–
SEGA SATURN INKL.	
VIRTUA FIGHTER NTSC/RGB	1499,–
SONY PLAYSTATION NTSC/RGB	1399,–

BITTE HABEN SIE VERSTÄNDNIS DAFÜR, DASS DIE HARDWAREPREISE BEI PLAYSTATION UND SATURN SCHWANKUNGEN UNTERLIEGEN

NEO GEO CD:

SAMURAI SHODOWN MODUL	489,–
SAMURAI SHODOWN 2	149,–
U.V.M.	

SEGA CD:

DUNGEON MASTER 2	139,–
FLINK	109,–
POPFUL MAIL	I.V.
SOULSTAR	129,–
SNATCHER	119,–
U.V.M.	

SEGA SATURN:

CLOCKWORK KNIGHT	179,–
GALE RACER	179,–
TAMA	159,–
WEITER TITEL BITTE ERFRAGEN	

MEGA DRIVE:

FLINK	109,–
RISTAR	139,–
SOLEIL	139,–
SYNDICATE	129,–
RISE OF THE ROBOTS	99,–
WWF RAW	139,–
AB FEB. PHANTASY STAR 4	

MEGA 32 X DT/US:

STAR WARS ARCADE	149,–
VIRTUA RACING DELUXE	149,–
DOOM	149,–
SPACE HARRIER	129,–
COSMIC CARNAGE	129,–
METAL HEAD	I.V.
TEMPO	I.V.
U.V.M.	

JAGUAR:

CLUB DRIVE	139,–
CHECKERED FLAG	149,–
DOOM	149,–
IRON SOLDIER	149,–
KATSUMI NINJA	139,–
CANNON FODDER	I.V.
ULTRA VORTEX	I.V.
U.V.M.	

PLAYSTATION:

CRIME CRACKERS	159,–
GOKUJO PARODIUS	169,–
MOTOR TOON GP	159,–
PHILOSO MIA	169,–
RIDGE RACER	169,–
TAMA	139,–
CYBER SLED	I.V.
PROJECT RAIDEN	I.V.
TOSHIDEN	I.V.
WEITERE TITEL BITTE ERFRAGEN!	

3DO

CRIME PATROL	139,–
NEED FOR SPEED	139,–
OPERATION JUMPGATE	
(SHOCK WAVE MISSION CD)	89,–
REBEL ASSAULT	129,–
SUPER STF 2 TURBO	149,–
SAMURAI SHODOWN	139,–
QUARENTINE	I.V.
GEX	I.V.
SEAL OF PHARAOH US	I.V.
STAR BLADE ALPHA	I.V.
SCABENGER 4	
U.V.M.	



and the winner 1994 is ....

Zum ersten Mal vergeben wir den Preis "Videospielsystem des Jahres". Neben unserer Meinung ist die Resonanz unserer Kundschaft das wichtigste Kriterium.

3DO

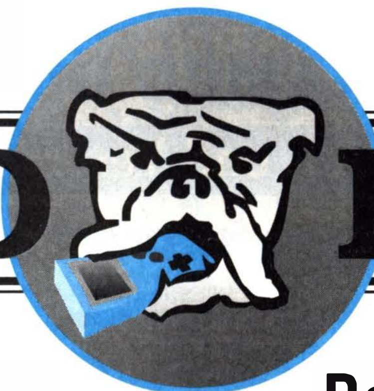


Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

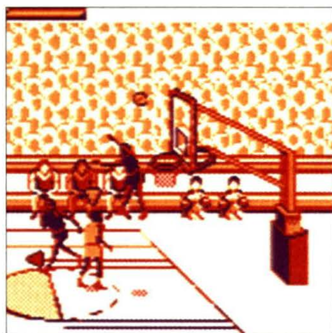
UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH

TOPAKTUELL • INFORMATIV

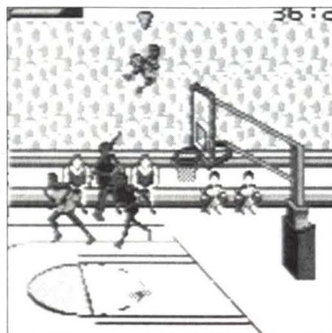
HAND HELD



NBA Jam



Leider werden die speziellen Super-Game-Boy-Features nicht unterstützt

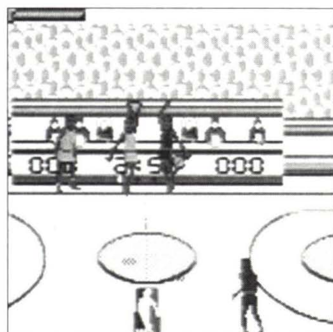


Die spektakulären Dunks könnt Ihr auch auf dem Game Boy ausführen

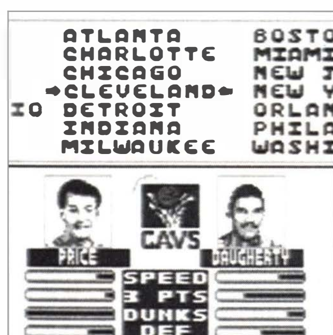
Mit deutlicher Verspätung trudelten die Mega-CD- (siehe MAN!AC 1/95) und Game-Boy-Umsetzungen des beliebten "Two-on-Two"-Basketballs ein. Wurden die 16-Bit-Versionen von Iguana Entertainment in Szene gesetzt, beauftragte Acclaim das australische Programmierteam Beam Software mit der Handheld-Adaption.

Auf den ersten Slam-Dunk hat sich gegenüber dem Arcade-Original nicht viel getan. Wie schon bei der CD-Variante fürs Mega Drive wurde der 54köpfige Spielerkader aktualisiert, dafür mußte der Zwei-Spieler-Modus weichen. Eigentlich schade, denn via Link-Kabel wäre die Mehr-Spieler-Option machbar und überaus spaßig gewesen. Mehr Mühe gab sich Beam bei der Steuerung: Der fehlende dritte Feuerknopf wurde auf den Start-Taster gelegt. Folglich sind alle spektakulären Spielmanöver der Vorlage ausführbar, jedoch muß man die gewohnte Game-Boy-Haltung (Daumen der rechten Hand bedient die Buttons) opfern. Gelingt diese Umstellung, könnt Ihr das beste Basketballspiel für den Game Boy genießen. Alle bekannten Vorzüge der actiongeladenen Körbejagd treffen erneut ins Schwarze, atemberaubende Dunkings sind die Folge von taktisch angehauchten Spielzügen.

Das unkomplizierte, aber intelligent ausgetüftelte "NBA Jam" ist für unterwegs wie geschaffen, kurzfristig erspielte Siege werden via Paßwort festgehalten. Man darf vermuten, daß die einzig erwähnenswerten Minuspunkte (nur für einen Spieler, fehlende Super-Game-Boy-Unterstützung) beim angekündigten "NBA Jam Tournament Edition" im März '95 behoben sind.



Solide Grafik: Die Sprites sind erkennbar, das Scrolling ruckt nicht allzu sehr.

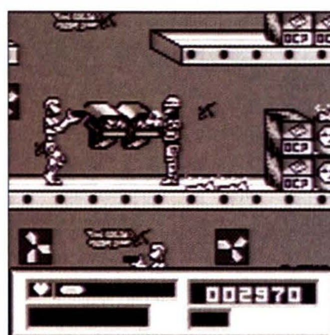


Alle 54 Spieler werden nach vier Kategorien bewertet

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	78%

Robocop vs Terminator

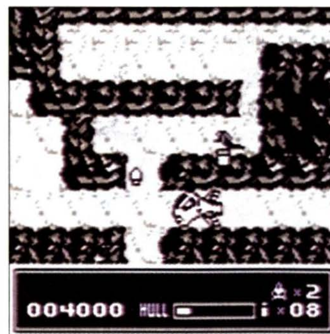
Der Alptraum in Modulgestalt! Nach den mäßigen 16-Bit-Versionen sagt Robocop jetzt auch auf dem Game Boy dem "Terminator-Konzern" Skynet den Krieg an. Ihr zuckelt durch seitwärts scrollende Level. Hin und wieder dürft ihr springen: Dann wird Euer Sprite nach oben verschoben und winkelt schüchtern das Sprungbein an. Die Geschosse seiner Bleispritze sind kaum schneller als der Kriechgang des Cyborgs. Bevor sie einen Gegner erwischt haben, ist es meist um Euch geschehen. Hat man dennoch einen Feind getroffen, taucht er nach Gutdünken wieder auf. Armutsgrafik sowie nervtötende Musik und FX runden die Katastrophe ab.



Bumm! Die Blechbubis vergießen höchstens Schmieröl. Die BPS dankt's.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	INTERPLAY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	16%

Seaquest DSV



Plutoniumkanister müssen in das geparkte Boot verfrachtet werden

Spielbergs Ökoschiff ist zurück und wahrt gewissenhaft den internationalen Frieden: In sieben unterschiedlichen Unterwassermissionen sichert Ihr radioaktives Material und bereitet mutierten Fischen und Terroristen ein wäßriges Grab. Verbunden werden die einzelnen Missionen durch einen Action-Level, in dem Ihr via Sonar-Scan die Distanz zur nächsten Aufgabe erfahrt.

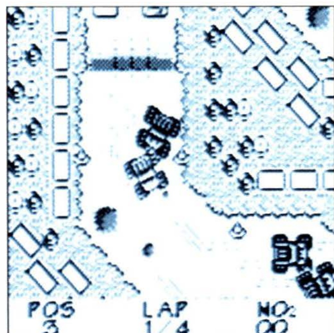
Leider sind die Aufträge ebenso eintönig und einfallslos wie die Grafik und der Marschmusik-Sound: Hin und wieder kommt ein Fisch vorbeigeschwommen oder eine Granate angetrudelt. Unser Tip: Geht lieber selbst baden.



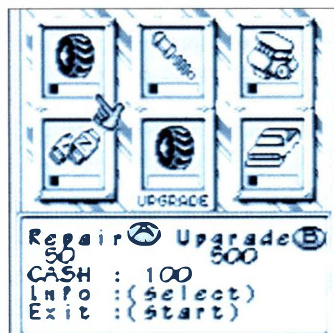
Explosiv: Auf dem Weg zur nächsten Mission hagelt es Bombenteppiche.

SYSTEM	SUPER GAME BOY
HERSTELLER	MALIBU
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	32%

Monster Truck Wars



Die Vogelperspektive erinnert an die "Micro Machines"-Optik

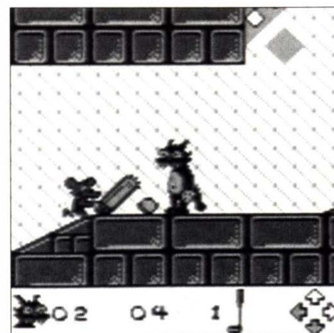


Die dürftigen Gewinne investiert Ihr in Reparaturen und Verbesserungen.

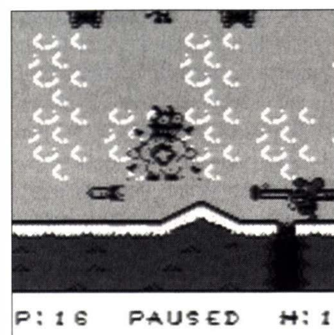
Ihr crasht auf 20 verschiedenen Strecken mit drei anderen Monster-Trucks um die Wette. Zunächst erscheint das Spiel interessant: Viele Parcours und sechs Truckmodelle versprechen Abwechslung. Doch weder ist das Fahrverhalten der identischen Trucksprites unterschiedlich, noch motivieren die monotonen Strecken: Außer scharfen Kurven, Schlamm, Autowracks und Sprungschanzen wird nichts geboten. Der Reiz liegt bestenfalls im Erwerb von Upgrades. Doch Extras gibt's nur gegen Cash. Die mageren Früchte Eurer Gewinne müßt Ihr aber permanent in Reparaturen investieren. Sonst ist Euer Truck bald ebenso verrostet wie dieses Modul.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	44 %

Itchy & Scratchy



Kettensägenmassaker: Itchy hindert seinen Freund energisch am Schlag.



Treffer, versenkt: Scratchy hat eines seiner vielen Katzenleben eingebüßt.

Minigolf auf Simpsons-Art: Ihr schlüpft in die Rolle von Scratchy und müßt den Spielball ins Loch befördern. Allerdings sind die "Bahnen" riesengroß und scrollen munter umher. Unterwegs nimmt Scratchy diverse Extrawaffen auf, um sich den ständig störenden Itchy kurzzeitig zu vertreiben.

Die neun Löcher sind ähnlich abgefahren wie die TV-Streiche des "Tom & Jerry"-Plagiats. Sprungschanzen, Aufzüge, brüchige Plattformen: Auf den ersten Blick wirken die Szenarien interessant, dafür entpuppt sich das super-simple "Ball nach vorne dreschen" als müde Golf-Variante. Auch die anfangs lustigen Streiche von Itchy nerven langfristig.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	53 %

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (ns), Ingo Zaborowski (iz)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0** **Telefax (0 82 33) 74 01-47**

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Armin Medic, Karl Weidenbacher
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © Capcom
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12 Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196 Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Neben Briefen freuten wir uns in den Tagen vor Weihnachten auch über andere kreative Erzeugnisse unserer Leser. So erhielten wir einen Gedichts-Band mit den gesammelten Werken (1989 bis 1993) von Sebastian Rudolph, eine Audio-CD von Frank Weese ("Liederkranz" mit so unvergeßlichen Elektro-Klassikern wie "Hummer muß Kochen") und eine "Killer Instinct"-Fotoserie von Wolf Sannes und Daniel Hempel. Letztere erreichte uns noch im November, wenige Tage nach dem Erscheinen des Ultra-Automaten! Aus Euch werden 'mal gute Fotoreporter!

AvP-Zorn (Teil 2)

Vielleicht war es ein Fehler, Euch in MAN!AC 1/94 auf die Erweiterung der Leserbriefseiten aufmerksam zu machen. Insbesondere die Jaguar-Fans, von unserem AvP-Test noch tief erschüttert, fühlten sich durch die Erweiterung des Forums zu einer Brieflawine und einer organisierten Protestaktion provoziert. Einen Brief (und eine Handvoll Zitate) wollen wir Euch stellvertretend für die zahlreichen Jaguar-Schreiben präsentieren.

Mein Freund und ich finden MAN!AC gut, aber in einigen Dingen sind wir nicht ganz Eurer Meinung – damit meinen wir z.B. das Testergebnis von "Alien vs. Predator" in Ausgabe 12/94.

1. Habt Ihr womöglich eine Vorversion getestet, denn das Scrolling ist doch in keiner Weise ruckliger, als etwa das von "Stunt Race FX" oder "Thunderhawk", um nur zwei Beispiele zu nennen.

2. Die Steuerung, die von Euch als verhunzt betrachtet wurde, ist nahezu identisch mit der von "Doom" – wenn nicht sogar besser, wegen der zwölf zusätzlichen Tasten, die u.a. zur Waffenauswahl dienen.

3. Ihr habt die penetrante Detailtreue zu den Alien- und Predator-Filmen in Eurem Test außer Acht gelassen.

Angesichts dieser Argumente bitten wir Euch, die 58%-Wertung noch einmal zu überdenken. Abgesehen davon noch einen klaren Kopf und frohes Schaffen.

Hermann Bratbecker, Hundsangen

1. Wie auch unsere Mitbewerber haben wir eine finale Version auf EPROM getestet. Mag sein, daß "das Scrolling in keiner Weise ruckliger" ist als das von "Stunt Race FX". Super Nintendo und Mega Drive sind jedoch 16-Bitter mit einigen Jährchen auf dem Buckel – von der vielgepriesenen Leistungsfähigkeit einer 64-Bit-Konsole darf sich der Kunde wohl etwas mehr erwarten.

2. Viele Knöpfe machen noch kein gutes Spiel. Im Gegenteil: Je einfacher und durchschaubarer die Steuerung, desto mehr Spaß macht die Action. Siehe dazu (und zu einigen anderen AvP-Aspekten) auch unsere Aussage auf der Leserbriefseite in MAN!AC 1/94.

Frame-Rate hin, Steuerung her: Letztendlich gab das sturzlangweilige Leveldesign und die völlige Abwesenheit neuer Ideen den Ausschlag zur 58%-Wertung. Auch wenn es einige Jaguar-Besitzer nicht glauben können: Theoretisch sind auf der Konsole weit bessere Spiele möglich.

Ihr seid wirklich ein jämmerlicher Haufen Waschlappen. Was wir am allerwenigsten brauchen sind weitere unqualifizierte Kommentare über Jaguar-Spiele!

Anonym

Was würde aus einem Theaterkritiker, wenn man seinem Artikel anmerkt, daß er gar nicht die Geschichte kennt, weil er schon im ersten Akt die Vorstellung verlassen hat? Sozialplan, freisetzen.

Oliver Hartmann, Münster

Eine Bestätigung Eures AvP-Negativbildes konnte ich in meinem Lebenskreis nicht feststellen. Ich vermute, daß Herr Winnie Forster für eine Minderheit tätig ist. Egal für welches System er in Zukunft Spiele testet, für mich bleibt sein Fazit mehr als fragwürdig.

Mathias Grewin, Kiel

Schade, daß Ingo das nicht mehr erleben durfte: Der Ex-MAN!AC wollte CD 32- und Jaguar-Fanclubs schon vor Monaten als verfassungsfeindliche Organisationen verbieten lassen. Spaß beiseite: Wir bleiben bei unserer Meinung und hoffen, daß in Zukunft noch bessere Jaguar-Spiele erscheinen als das unausgegorene (und von spielehungrigen Jaguar-Clubmitgliedern hoffnungslos überbewertete) "Alien vs. Predator".

Zu Eurer 12er-Ausgabe kann ich Euch nur beglückwünschen – ein Prachtstück. Das Titelbild ist das beste seit Eurem Hulk-Motiv im Spätsommer. Besonders interessiert haben mich die Donkey-Kong- und Ultra-64-Reportagen. Auch das Rollenspiele-Trio habe ich begierig in mich aufgenommen. Nur die Tests zu "Secret of Mana" und "Vortex" waren mir etwas zu kurz. Die Handheld-Rubrik solltet Ihr streichen – entweder testet Ihr die Handheld-Spiele ausführlich oder verwendet den Platz sinnvoller. Nun noch ein paar klitzekleine Fragen:

1. Eine Konkurrenzeitung vergibt 90% für Alien vs. Predator, Ihr hingegen nur 58%. Wie erklärt Ihr Euch den Unterschied?

2. Was wißt Ihr noch über VR 32 und Ultra 64?

4. Wann erscheint der Soundtrack von "Donkey Kong Country"?

Michael Ofner, Ebikon (Schweiz)

Wann der "Donkey Kong Country"-Soundtrack in Deutschland veröffentlicht wird, weiß bisher noch niemand bei Nintendo. Sobald uns die Scheibe in die Hände fällt, werden wir sie Euch selbstverständlich vorstellen. Über das VR 32 (jetzt: "Virtual Boy") haben wir Euch bereits im letzten Heft ein paar Sachen verraten: Der Game-Boy-Nachfolger arbeitet mit monochromer, stereoskopischer Darstellung via 3D-Brille, wird noch im Frühjahr von einem neuen Mario besucht und ist bislang nur japanischen Herstellern zur Spieleentwicklung angeboten worden.

Nostalgie digital

Irgendwie trauere ich den alten Videospielzeiten nach. Ich meine damit nicht unbedingt die 70er Jahre, sondern die Zeit, in der die PC-Engine als absolute Nobel-Konsole gehandelt wurde und vom Super Nintendo lediglich Gerüchte existierten. Die ganze Branche hat ihren schrägen Ruf verloren: Damals galten die Spieler als leicht verrückt und weltfremd. Irgendwie machte es richtig Spaß. Und selbst die besten Freunde hielten einen für wahnsinnig und die Eltern vermuteten, daß die Kunstoffkästchen von einer außerirdischen Macht stammen.

Jetzt werden die Maschinen immer schneller, Film, Video und Computergrafik rücken zusammen, und interaktives Fernsehen ist in aller Munde. Ich lehne diese Entwicklung nicht strikt ab, finde es aber schade, daß zukünftiges Computer-Entertainment für die breite Masse bestimmt ist und nicht die Freakware bleibt, die sie einmal war. Live long & prosper.

Sascha Müller, Hohenauerberg

Kopf hoch, Alter! "Freakware" wird es doch immer geben – kauf Die eine japanische Bandai-Konsole und ein NEC FX und wir versprechen Dir: Deine Freunde, Eltern und Verwandten werden Dich wieder für verrückt halten, ganz wie vor zehn Jahren. Winnie hat noch einen einfacheren Lösungsvorschlag parat: Hol' Dir ein Atari Jaguar!

Ich lese MAN!AC seit der 11/94 und bin vollauf begeistert! Da ich nun ein Neo-Geo-CD besitze,

haben mich die insgesamt vier Seiten über dieses Gerät besonders gefreut.
Auch sonst ist Euer Magazin sehr ausgewogen und höchst informativ – Langeweile beim Lesen ist bislang noch niemals aufgekommen. Besonders die "Features" und die Rubriken "Wells Fargo" und "Medien" fallen durch ihre Kompetenz ins Auge. Ganz ehrlich, so etwas bekommt man bei keinem anderen Magazin geboten. Allerdings solltet Ihr doch bitte Rücksicht darauf nehmen, daß nicht jeder etwas mit den Begriffen Edu- oder Infotainment anfangen kann. Oder was zum Teufel ist ein Roboter-Construction-Kit oder eine Medien-Datenbank? Bitte geht zukünftig auf solche Begriffe ein. Zudem überfallt Ihr Eure Leser mit der "I Robot"-Besprechung ohne einen einzigen Satz der Erklärung oder Einleitung. Ansonsten ist Euer Heft nicht zu schlagen. RJay

Edutainment und Infotainment sind zwei Kunstwörter mit recht schwammigem Umriß: Ersteres bezeichnet Medien (hauptsächlich Software), die gleichzeitig unterhalten und bilden; also z.B. Lernspiele wie die amerikanische "Carmen Sandiego"-Serie. Infotainment hat eine ähnliche Bedeutung, umreißt aber eher unterhaltsam dargebrachte Nachrichten oder Sach-Informationen. Mit "Robot Construction Kit" spielten wir auf die Construction Kits der 80er Jahre an, Computer-Programme, bei denen Ihr Euch eigene Gegenstände, Gebäude oder sogar Spiele zusammenbasteln konntet.

Alter schützt vor Spielen nicht

Ich bin 47 Jahre alt, Abteilungsleiter im Controlling, verheiratet und habe drei Kinder. Ich besitze ein Mega Drive mit CD-ROM und 32X und zwei Super Nintendos. Ich spiele sowohl mit meinen Kindern, als auch allein und habe trotz meines Alters einen Riesenspaß. Soll ich, wenn ich älter werde, aufhören zu spielen? Nein! Warum nicht mit Kollegen "Super Street Fighter 2" spielen – besser als Skat in der Kneipe. Anscheinend haben die Hersteller das Potential in der älteren Generation noch nicht erkannt. Auch die Videospielzeitschriften unterschätzen es. Meine Generation ist mit Technik großgeworden, warum sollen sie sich keine technischen Spiele kaufen? Mir macht es nichts aus, wenn der Verkäufer dumm guckt, wenn ich mir "Das Dschungelbuch" oder "Donkey Kong" kaufe. Preislich richten sich die Spiele ja eh' an Erwachsene – oder glaubt Ihr, daß sich Kids die Spiele von ihrem Taschengeld kaufen?
Ich kann mir nicht vorstellen, daß durch sogenannte "brutale Videospiele" Aggressionen aufgebaut werden und Kinder, Jugendliche und Erwachsene geschützt werden müssen. Im Gegenteil: Ich stelle bei meinen Kindern fest, daß sich ihre Aggressionen beim Spielen abbauen, daß logisches Denken und Reaktionsvermögen gefördert werden – auch bei Kampfspielen. Mit welchem Recht erdreistet sich die BPS, Spiele und Filme zu indizieren und uns dadurch zu bevormunden. Dann müßte auch Schach weg, weil dort Bauern geschlagen bzw. getötet werden. Welche Spiele haben die Christenverfolgung der Römer, den Hexenwahnsinn des Mittelalters und den Holocaust des Dritten Reiches ausgelöst? Lediglich Spiele, die unserer demokratischen Grundordnung radikal entgegenstehen, sollte man verbieten. Franz-Joseph Schlitt, Dinslaken

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Neue Neo Geo-Spiele sollen in Zukunft weiterhin auch auf Modul erscheinen, jedoch sind viele Händler auf die CD-Schiene übergewechselt und wollen keine Module mehr importieren. Außerdem hat SNK die Preise für Cartridges empfindlich angehoben, um Ihr CD-System zu pushen.

Fox McCloud kehrt zurück: Das lang überfällige Starwing 2 wird voraussichtlich noch im Frühjahr dieses Jahres ausgeliefert. Laut Entwickler Jez San hat das Sequel mit dem 3D-Klassiker nur die Art der Grafikdarstellung gemein. Diesmal dürft Ihr frei durch das Universum düsen – Eure Flugbahn ist nicht mehr streng vorgegeben.

Auf einem deutschen 32X laufen keine amerikanischen oder japanischen Import-Spiele – egal ob das Grundgerät über einen 50/60Hz-Schalter verfügt oder nicht.

Weder von Dungeon Master, Vay oder Lunar sind deutschsprachige Umsetzungen geplant. Das einzige Sega-Rollenspiele, das voraussichtlich offiziell in Deutschland erscheint, ist "Phantasy Star 4".

Jede CD-Konsole, egal ob 3DO, Sega Saturn oder CDi, ist in der Lage eine Audio-CD abzuspielen. Unterschiedlich ist nur der Bedienungskomfort. Forward, Backward, Pause, Repeat und Shuffle sind Standard-Optionen, die Euch so gut wie jedes Gerät bietet. Das Sega Saturn unterhält Euch darüberhinaus mit einer Karaoke-Funktion.

Nachträglich noch einmal herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag. MAN!AC ist einfach das genialste Videospielmagazin, das ich bisher gelesen habe. Ihr habt ja auch (zusammen mit der PC Player) die beste Redaktionscrew. Besonderes Lob an Martin Gaksch, er ist für mich seit den 80er Jahren der beste Spieleredakteur.
Bitte führt endlich eine regelmäßige Oldie-Rubrik ein, in der Ihr Konsolen, Zubehör und Software vorstellt, die noch vor NES und Master System erschienen sind. Ihr seid zwar auch so in Sachen "Vergangenheitsbewältigung" die Nummer 1, aber entsprechende Specials über Konsolen wie Colecovision und Atari VCS würden Eurem Magazin die Krone aufsetzen!
Ich habe noch ein paar andere Vorschläge, wie Ihr Euer Heft perfektionieren könntet.
- noch mehr Interviews oder mal ein Streitgespräch!
- jede Ausgabe ein aktuelles Foto der Redaktion
- mehr Infos über Zubehör
- Kleinanzeigen
- wiedermal ein Firmenportrait, wie Ihr es vor einem Jahr einmal mit Namco gemacht habt

Die kompakten Tips würde ich so lassen wie sie sind – keinesfalls vergrößern! Gegen ein MAN!AC-Sonderheft hätte ich nichts einzuwenden. Euer "Best of 1994" wäre bestimmt besser als die Reprints Eurer Konkurrenten.

Stephan Kögler, Pinneberg

Die erste Folge der lang versprochenen Oldie-Rubrik (Interton-Historie und Atari-Werbung 1983) existiert bereits. Aus konzeptionellen Gründen haben wir die Einführung aber noch einmal verschoben. Ab der nächsten Ausgabe, MAN!AC 3/95, kommen Sammler und Oldie-Fans dann endlich auf Ihre Kosten.

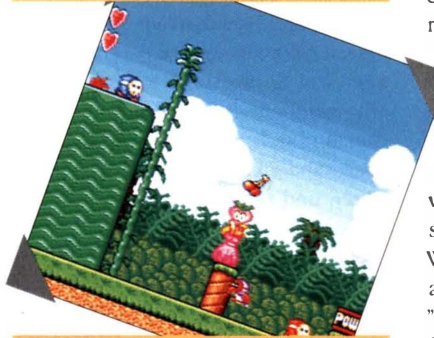
HERO



Der bedeutendste Held der Videospielgeschichte hat mehr Abenteuer bestanden als jeder andere Pixel-Protagonist – und dabei alle Verkaufsrekorde im Spiele-Business gebrochen. Die Geburtswehen des Latzhosen-Klempners wurden anläßlich unserer "Donkey Kong"-Hommage in Ausgabe 9/94 schon analysiert, die interessantesten Facetten seines Werdegangs wollen wir an dieser Stelle beleuchten. Der anfangs namenlose "Jumpman" wurde 1985 auf Mario Mario getauft, erhielt anläßlich der "Mario Bros." einen Bruder (Luigi Mario) und läutete mit den "Super Mario Bros." eine konkurrenzlos erfolgreiche Jump'n'Run-Serie ein. Ausschlaggebend für den weltweiten Erfolg war u.a. die seiner Zeit unvergleichliche Ansammlung von Bonuskammern und Geheimpassagen in "Super Mario Bros.". Nicht nur die stattliche Zahl von 32 scrollenden Oversize-Levels faszinierte die NES-Spieler: Daß man auch beim zehnten Durchwandern eines Abschnittes Überraschendes entdecken konnte, war *der* Gesprächsstoff in den Schulhöfen. Zu den elementaren Spiel-Features gesellten sich später eine Vielzahl pfiffiger Miyamoto-Ideen, die in "Super Mario Bros. 3" ihren absoluten Siedepunkt erreichten: Teil 3 ist mit 15 Millionen Modulen das meist verkaufte Videospiel aller Zeiten und das beste Jump'n'Run des 8-Bit-Zeitalters – nicht wenige Experten schätzen es sogar höher ein als die besten 16-Bit-Hüpfspiele.
Die erste Ungereimtheit in Mario's Biographie tritt 1988 auf. In Europa und den USA wird mit "Super Mario Bros. 2" ein Spiel ausgeliefert, das japanische Kids mit ganz anderen Hauptdarstellern kennen. Während das echte "Super Mario Bros. 2" in Japan nur auf Diskette für das Twin Famicom (das japanische NES mit 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk) angeboten wird, entscheidet das Nintendo-Management, dem Ausland eine falsche Fortsetzung anzudrehen. Diese Schummelei wird erst mit dem Erscheinen von "Super Mario All-Stars" offiziell bestätigt. Diese Mario-Compilation gestattet uns, das Famicom-Original in verbesserter Ton- und Bildqualität zu spielen.
Abgesehen davon erlaubte sich Mario einige Abstecher in "fremde" Spielgenres: Neben seinen Gastrollen in hauseigenen Geschicklichkeits- und Sportspielen (Golfspieler in "NES Open", Schiedsrichter beim "Tennis" für Game Boy und NES), versuchte er sich auch als Oberlehrer. Im Auftrag von Mindscape vermittelte er Rechtschreibkenntnisse und geschichtliches Wissen – zunächst auf PCs, später auch auf dem Super Nintendo (Ausnahme: "Mario teaches Typing" gibt's exklusiv für PCs). Außerdem mußte Mario als Gallionsfigur für Nintendos Malprogramm "Mario Paint" herhalten, das mit einer Computer-Maus ausgeliefert wurde. Den langweiligsten Auftritt feierte Nintendos Maskottchen auf Philips' CDi: "Hotel Mario" ist ein liebes, aber unspektakuläres Jump'n'Run. Ein einziges Mario-Spiel ist übrigens nur in Japan erhältlich: Auf dem Super NES fordert Mario sein Alter Ego Wario in dem Grübelmodul "Mario & Wario", das für Maus-Bedienung ausgelegt ist.
Daß Mario nicht nur im Spielesektor viele Dollars einspielte, konnte man besonders Ende der achtziger Jahre beim Alltags-Shopping erleben. Die Merchandising-Artikel reichten vom Schlafanzug über Kaffeetassen und Schulranzen bis zu Armbanduhren und Frühstücksmüsli. Zeichentrickserien im Fernsehen und ein (ziemlich peinlicher) Kinofilm spiegelten seine Popularität wieder, Game Boy und Super Nintendo wurden nicht ohne das passende Mario-Jump'n'Run dem Handel anvertraut. Egal, ob sich Nintendo 1995 neue Helden sucht oder mit Mario den Cyberspace betritt – sein Verdienst um die Entwicklung des Videospiels ist unvergleichlich, sein Erfolg wohl unwiederholbar.



1983 wurde das erste Spiel nach dem Klempner benannt: "Mario Bros." rückte die Brüder Mario und Luigi in das Scheinwerferlicht.



Die westliche Version von "Super Mario Bros. 2" war kein echtes Mario-Spiel: Im Bild seht Ihr die "Super Mario All-Stars"-Fassung.



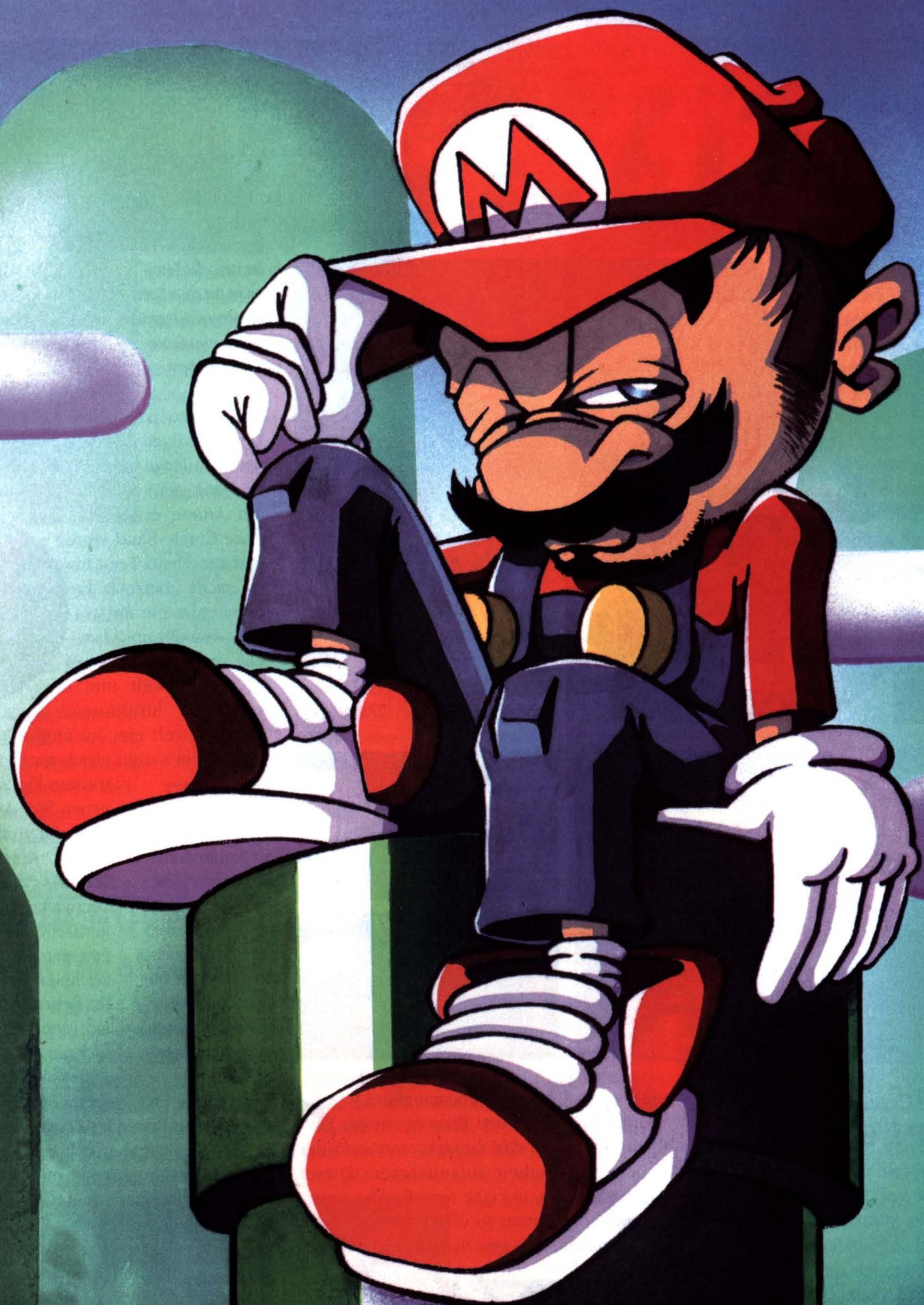
Mario ging mehrmals fremd: Er verdingte sich u.a. als Golf-Pro und half als Tennis-Schiedsrichter aus.



Das Tüftelmodul "Mario & Wario" fürs Super NES gibt's bislang nur in Japan und läßt sich mit der Nintendo-Maus bedienen.

MARIO

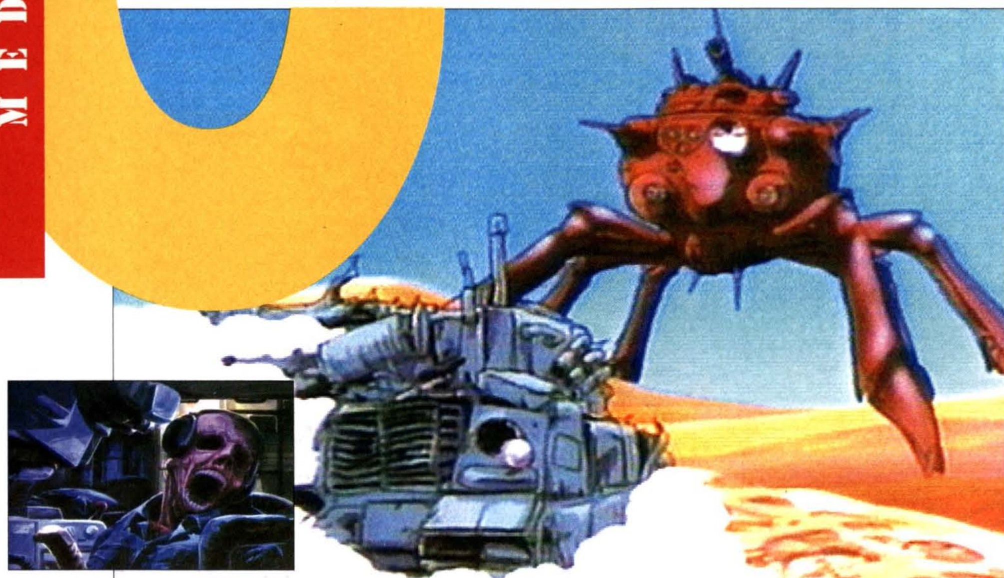
1981	Donkey Kong (Automat)
1982	Donkey Kong Jr. (Automat)
1983	Donkey Kong 3 (Automat)
1983	Mario Bros. (Automat)
1985	Wrecking Crew (NES)
1985	Mario Bros. (NES)
1985	Super Mario Bros. (NES)
1985	Donkey Kong (NES)
1985	Donkey Kong Jr. Math (NES)
1986	Super Mario Bros. 2 (NES, Japan-Version)
1986	Donkey Kong Jr. (NES)
1986	Donkey Kong 3 (NES)
1988	Donkey Kong Classics (NES)
1988	Super Mario Bros. 2 (NES, US-Version)
1988	Super Mario Bros. 3 (NES)
1989	Super Mario Land (Game Boy)
1990	Dr. Mario (Game Boy)
1990	Golf (Game Boy)
1990	Super Mario World (Super NES)
1991	Dr. Mario (NES)
1991	NES Open Golf (NES)
1992	Super Mario Kart (Super NES)
1992	Super Mario Land 2 (Game Boy)
1992	Mario Paint (Super NES)
1992	Mario & Yoshi (NES)
1992	Mario & Yoshi (Game Boy)
1992	Mario & Yoshi (Super NES)
1993	Mario is missing (Super NES
1993	Mario's Time Machine (Super NES)
1993	Super Mario Land 3: Wario Land (Game Boy)
1993	Mario & Wario (Super NES)
1993	Super Mario All-Stars (Super NES)
1994	Hotel Mario (CDi)
1994	DonkeyKong (Game Boy)
1994	War'ios Woods (Super NES)



MAN!AC

ASIAN CINEMA







In der Hand der Terroristen ist der neue Supermech eine vernichtende Waffe, die niemandem eine Chance gönnt.







Um den Mech lahmzulegen, zerstört Deunan einen Schaltkreis des Hauptcomputers von Olympia mit der Waffe (links oben und unten). Geschickte Perspektiven unterstreichen die Charaktere: Der Chef der Terroristen ist ein schräger Vogel (ganz links).

COMIC & ANIME

Appleseed

Die Welt im frühen 22. Jahrhundert. Der große Krieg ist vorüber, ein Rat hat sich gebildet, der die Abrüstung, die Wirtschaft und den Handel der Länder überwacht. Das Zentrum und zugleich der Hauptsitz des Rates ist die hochtechnisierte Stadt Olympus. Nach dem Motto "Funktionelle Einfachheit, strukturelle Komplexität: Das beste Leben für Alle" haben die Einwohner dort mit Hilfe der Kybernetik eine Umgebung geschaffen, die den Wohlstand und den Frieden aller Bürger gewährt. Die restlichen 75 Prozent der Erde werden als die "Bad-Side" verpönt. Dort herrscht das Faustrecht. Das Mädchen Hitomi rekrutiert die beiden ehemaligen S.W.A.T.-Mitglieder Deunan und Briareos aus der Bad-Side, um sie in das Einsatzkommando der inneren Sicherheit aufzunehmen. Dieser Trupp ist nötig, um eine terroristische Untergrund-Organisation zu überwachen, die das Friedenskonzept von Olympus nicht akzeptiert: Ihrer Meinung nach ist das Leben nicht mehr lebenswert, wenn der Mensch sorgenfrei durch den Alltag geht und keine Risiko mehr kennt.

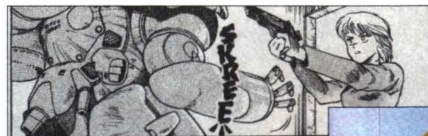
Der erste Band des ca. 2000-seitigen Mangas wurde in Japan bereits 1985 gedruckt. Bislang sind dort vier von zehn Manga-Episoden und ein Anime erhältlich. Der erste Comic-Band wurde nun von Ehapa/Feest ins Deutsche übersetzt. Er beleuchtet die Entstehung von Olympus handelt und führt den Leser in die Umwelt und die sozialen Strukturen der Zukunftswelt ein. Im englischsprachigen Anime geht´s dafür gleich zur Sache: Die Terroristen kidnappen einen neuen Wunder-Mech, der sie nahezu unbesiegbar macht. Klassische Gefechts-Action in einem verzwickten Thriller und grafische Meisterleistungen der FX-Spezialisten zeichnen den Anime aus: Ihr fiebert mit bei heißen Droiden- und Mechgefechten, die im letzten Augenblick immer doch ein anderes Ende nehmen, und versucht, mit Deunan die Pläne der Terroristen zu entwirren. Der Anime vermittelt im Gegensatz zum Manga die Stimmungen und Probleme der Menschen in einer scheinbar perfekten Welt nur am Rande. Inwieweit sich die Comic- und die Video-Serie ähneln, läßt sich nach Erscheinen der Auftakt-Abenteuer noch nicht sagen. Wenn weitere Bände erhältlich sind, reichen wir selbstverständlich einen Vergleich nach. Der Urheber der genialen Geschichte um das Zusammenleben und der Suche nach dem gemeinsamen Weg, eingebettet in eine actionlastige Sience-fiction-Story, ist niemand anders als der Erfinder von "Black Magic" und "Dominion Tank Police": der 34-jährige Masamune Shirow. Gute Augen erkennen in seinem Anime die Vorbilder zu Videospielwesen wie z.B. den zoomenden Spinnen-Endgegner aus

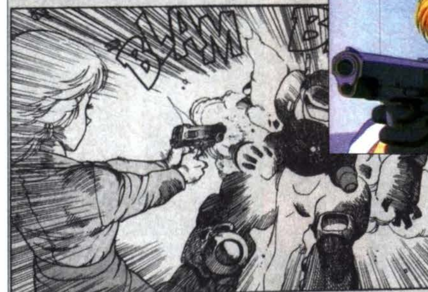






Hitomi im Suff: Jeden Erfolg feiert das Mädchen auf ihre Weise (oben). Nachdem seine Freundin in den Freitod ging, läuft der junge Polizist (unten) zu den Terroristen über.

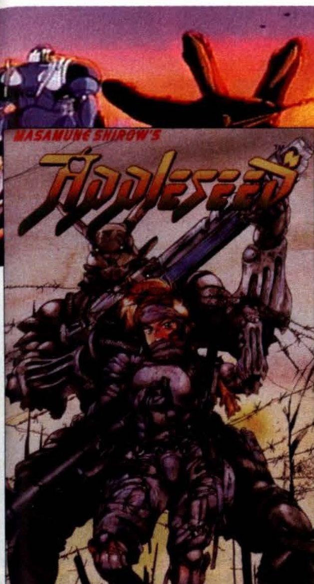








Anime und Manga im Vergleich: Obwohl die Story des ersten Bandes noch vor dem Anime spielt, ähneln sich die Szenen. Lediglich die Ziele variieren: Oben zielt Deunan auf einen Terroristen.



Links die beiden Appleseed-Helden Deunan und ihr halbmechanischer Freund Briareos in voller Kampfmontur. Im Anime heißen die beiden jedoch Dunan Nats und Buliarios Hekatonecles.



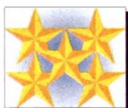
In den blitzschnellen Kämpfen treten die Helden der Zukunft mit Laserschwert und Magie gegeneinander an.

Ital und seine Freunde haben das Posen vor malerischen Sonnenuntergängen und heißen Feuerwänden gelernt: Keiner ihrer Gegner schafft einen so imposanten Auftritt.

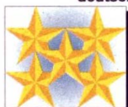
Konamis "Super Probotector". Die beiden Robot-Helden des Spiels sind wiederum den biomechanischen SWAT-Kämpfern nachempfunden.

Für den ungewöhnlichen Titel "Appleseed" verspricht Shirow übrigens eine Lösung zum Ende des letzten Bandes seines Mangas. *oe*

ACOG, Selters, Tel.: 02626/1320



Comic: 1. Buch, Teil 1, Feest/Ehapa, deutsch



Anime: ab 15 Jahren 68 Minuten englisch

VIDEO: ANIME

GENESIS SURVIVOR GAIARTH STAGE 2



Während Rollenspiel- und Fantasy-Freunde auf neue Folgen der "Legend of Arislan" warten, fechtet sich mit "Genesis Survivor Gaiarth" eine neue Helden-Saga auf den europäischen Markt. Das Science-Fantasy-Epos spielt in der postnuklearen Zukunft: Rund um den Globus wüten Chaos, Krieg und Anarchie, einzelne Stadtstaaten können sich nur mit Mühe gegen die Angriffe plündernder Räuberbanden wehren. Die größte Bedrohung geht jedoch vom Imperator General aus, der mit seinen Gehilfen die ganze Welt unterjochen will. Nachdem der junge Krieger Ital, sein mechanischer Kumpane Zaxon und das Mädchen Sahari den fürchterlichen Beast Master im ersten Teil (Besprechung siehe MAN!AC 12/94) besiegt haben, machen sie sich auf nach Metro City, wo ein gewaltiger "Kampfdraken" durch Bergarbeiten aus seinem Schlaf gerissen wurde. Nach erfolgreichem Kampf stößt das Trio auf seinen Schatz: Ein Ei mit dem synthetischen Mädchen Sakuya – die Elfin, nach der der Beast Master und sein Chef General suchten. Nun gilt es, Sakuya vor den Schergen des Tyrannen General zu beschützen, der mit ihrer Hilfe den geheimnisvollen Siegfried zum Leben erwecken und damit die Weltherrschaft an sich reißen möchte. Doch gegen die Übermacht haben sie keine Chance: Sakuya wird von den Schergen des General entführt. Das gibt's nur im Anime: Wie in "Legend of Arislan" erlebt Ihr einen Film mit typischem Rollenspiel-Aufbau. Eine Gruppe (Party) zieht los und erlebt verschiedene Einzel-Abenteuer, die sich zu einer epischen Gesamtstory zusammenfügen. GSG bietet Euch klassische FX-Effekte wie eine fiktive Kamera, die dem Helden im Sprung folgt, blitzschnelle Laserschwert-Kämpfe, die Euch nur bei einem verbissenen Kräftemessen eine Verschnaufpause gönnen, und eine knackige Fantasy-Story. Für Fantasy-Freunde ist GSG ein Muß.

oe ACOG, Selters, Tel.: 02626/1320



ohne Altersfreigabe, 46 Minuten, japanisch mit Untertitel.









In einem Ei (oben rechts) befindet sich die Elfin Sakuya (oben links), die prompt von den Häschern des General entführt wird. Sahari sorgt für die Slapstickeinlagen: Itals Sorge um die arme Sakuya treibt sie immer wieder zur Weißglut (unten links).

CYBER CITY OEDO 808 FILE 2

"Psychik Trooper" ist der Name des zweiten Teils der Serie und zugleich ein Biodroid, der aus illegal erworbenen Körperteilen und einem Haufen Technik zusammengeschustert wird. Die Special Forces hoffen, daß nach einer Demonstration seiner Kräfte die Cyber Police aufgelöst und die innere Sicherheit ihnen überlassen wird. Gogul, seines Zeichens ein ehemaliger Boxer und hauptberuflicher Hacker, erhält den folgenschweren Auftrag, den Biodroiden zu zerstören, und damit die Cyber Police vor der Auflösung zu bewahren. Wie im ersten Teil erlebt Ihr 46 Minuten leuchtende Farben und fetzige Action mit einigen Splatter-Einlagen. *oe*





DRAGONBALL Z

Die Kult-Serie "Dagon Ball Z", in Fernost auch durch zahllose Prügelspiele bekannt, erzählt Euch die Geschichte eines kleinen Jungen, der bemüht ist, das Geheimnis der magieverleihenden Drachen-Bälle zu bewahren. Die grafisch durchschnittliche





Serie entzückt durch geballte Prügel-Action und außergewöhnliche Slapstick-Komik, die durch das humorvolle Charakterdesign unterstützt wird: Das kleine Schwein (oben) und seine abgefahrenen Fratzen treiben jedem Anime-Fan immer wieder die Lach-Tränen in die Augen. oe

ACOG, Selters, Tel.: 02626/1320

FILM



Fight! Es ist soweit: Der Film zum Marathon-Geprügel "Street Fighter 2" ist abgedreht und in den USA bereits angelaufen. Läßt man die schauspielerische Leistung der Kampfsport-Darsteller mal außer acht, ist an diesem Film vor allem der finanzielle Hintergrund bemerkenswert: "Street Fighter" ist der erste Film der Kinogeschichte, der zu 100 Prozent von einer Videospielfirma finanziert wurde – ist das die Antwort der Modul-Industrie auf den Kaufrausch der großen US-Filmstudios, die sich seit einem Jahr vermehrt in ihre Branche einkaufen?

35 Millionen Dollar hat Capcom in das Projekt gepumpt, von denen Action-Star Jean-Claude Van Damme sicher ein siebenstelliges Sümmchen als Gage einsteckte. Van Damme spielt den US-Soldaten Guile, dem im Gegensatz zum Spiel auf der Leinwand die zentrale Rolle zukommt. Als Bösewicht M. Bison agiert Raul Julia, während die niedliche Cammy von der australischen Popsängerin Kylie Minogue verkörpert wird.

Als Anführer einer Revolutionsarmee droht M. Bison 63 Angehörige der UN-Friedenstruppe an die Wand zu stellen, sollte eine Summe von 20 Millionen Dollar nicht innerhalb von 72 Stunden auf sein Konto fließen. Da die Vereinten Nationen mal wieder knapp bei Kasse sind, schicken Sie jedoch nicht das Geld, sondern den Einzelkämpfer Guile und die englische Agentin Cammy ins Krisengebiet. Ken Masters und Ryu Hoshi, zwei glücklose Kampfsport-Profis, schließen sich dem Duo an. Noch bevor sie M. Bison in seiner Villa aufspüren, werden Sie mit dessen Waffenlieferanten, dem sadistischen Waffenlieferanten Sagat konfrontiert. Ab jetzt prasseln die Schläge – auch alle anderen Helden des Spiels kommen





Der niederländische Martial-Arts-Export Jean Claude van Damme übernimmt die Rolle von Lt. Guile, Pop-Püppchen Kylie Minogue spielt die englische Agentin Cammy.









Ming Na Wen ("Joy Luck Club") spielt die Reporterin Chun-Li, die sich bei Bösewicht M. Bison (Raul Julia) einschleicht. Auch die anderen "Street Fighter 2"-Helden treten auf: Rechts seht Ihr Zangief mit Kumpels und Karate-Champ Ryu Hoshi.

Entgegen anderslautender Gerüchte wird der amerikanische Schauspieler Raul Julia in "Addams Family 3" wohl nicht mehr dabei sein: Der Darsteller von Familienvater Gomez erlag kurz nach den "Street-Fighter"-Dreharbeiten einem Herzinfarkt.

COMIC

Junges Blut

Sie sind der Alptraum der japanischen Polit-Yuppies: Alte und konservative Elemente, die eisern auf den bedeutenden Posten verharren und sich gegen junge Konkurrenten abschirmen. Zumindest der ehrgeizige Hojo kann den Machtanspruch der alten Poliker nicht verstehen – und akzeptieren! Um sein Lebensziel auf schnellstem Wege zu erreichen, schließt er sich der Yakuza an, einer japanischen Verbrecherorganisation, die mit Duldung der Polizei die gesamte Unterwelt regiert. Schnell arbeitet er sich zum Oberhaupt einer Yakuza-Sektion nach oben und erpreßt den Abgeordneten und Senatskandidaten Sakura. Sein Plan, das Parlaments-Mitglied mittels Erpessung zur Niederlegung seines Mandats zu bewegen und ihn durch ein loyales Yakuza-Mitglied zu ersetzten, könnte für ihn den Sprung nach ganz weit oben bedeuten – oder sein frühzeitiges Ende. Um sich vor dem Gangsterboss zu schützen, besticht Sakura Hojos Don mit einem Scheck über 100 Millionen Yen. Doch nachdem sich Hojo mit Sakuras Privatsekretär Asami zusammengetan und den mysteriösen Geldgeber Sakuras ausfindig gemacht hat, scheint der Abgeordnete erledigt.

"Sanctuary" stammt aus der Feder des "Crying Freeman"-Zeichners Ryoichi Ikegami. Wie sein Vorgänger überzeugt "Sanctuary" durch seinen schnellen, aber prägnanten Strich. Die Figuren, Waffen, Vehikel und Gebäude sind realistisch dargestellt, um den Anforderungen eines knallharten Realo-Thrillers gerecht zu werden. Als Hintergründe verwendet Ikegami teilweise auch nachretuschierte Fotografien.

Die Geschichte voller Intrigen, Action und Erotik ist stimmungsgeladen und intelligent inszeniert. Leider sind die Charaktere im Vergleich zu "Crying Freeman" zu flach – Ikegami macht sich nicht die Mühe, die Personen seinen Lesern näherzubringen. Weder auf ihren Hintergrund, noch auf die Motivation der Charaktere wird eingegangen. Doch trotz seiner Arroganz wirkt der junge Hojo symphatisch: Sein sarkastisches Grinsen und sein entschlossenes Auftreten machen ihn zu einem unwiderstehlichen Manga-Helden. ***rb***



Sanctuary, bislang 2 Bände zu 80 bzw. 68 Seiten, Schreiber und Leser

DIE MUSIK ZUM FILM (ZUM SPIEL)

Noch bevor die erste Eintrittskarte zum "Street Fighter"-Film gelöst wurde, bietet der deutsche Plattenhandel den Soundtrack an. Die Musik zum Film erscheint über das Virgin-Label Priority Records, das in den Staaten ausschließlich Rap-Alben verlegt. Dementsprechend wurde die CD mit knapp 60 Minuten Sprechgesang vollgestopft: Von Ice Cube, dessen letzte CD "Cop Killer" von der BPS aus dem Verkehr gezogen wurde, über Schmalz-Rapper LL Cool J bis hin zu Public Enemy wird das gesamte Spektrum des Mainstream-Rap abgedeckt. Lediglich Angelique Kidjo, die im Sommer '94 mit "Agolo" in den Top 10 landete, und Hammer mit seinem tanzbaren "Straight to my Feet" fallen aus dem etwas starren Rahmen. Inhaltlich paßt Rap natürlich wie die Faust aufs Auge: Ob "One on One" (Nas) oder "It's a Street Fight" (The B.U.M.S.) – die meisten Songs handeln vom Überlebenskampf auf den Straßen der amerikanischen Großstädte. So erfreut die Auswahl die Rap-Fans, jedoch kaum den tradtionellen Hitparaden-Konsumenten. ak



in Gastauftritten zu ihrem Recht.

"Street Fighter" ist das Regie-Debüt von Steven de Souza, dem Drehbuchautoren der beiden "Die Hard"-Filme, die als "Stirb Langsam" auch in Deutschland für prall gefüllte Kassen sorgten. Parallel zum "Street Fighter"-Film bringen Steve de Souza und sein Produzent Edward Pressman noch eine andere, heißersehnte Umsetzung ins Kino: "Judge Dread", mit Sylvester Stallone in der Rolle des übermenschlichen Brutalo-Cops "Judge Dread". "Street Fighter" wird voraussichtlich noch im Frühjahr in unsere Kinos kommen. *am/wi*

BUCHTIP

DIE GESCHICHTE DER UNTERHALTUNGSELEKTRONIK

Hifi, Video und Computerspiele: Zu einer Zeit in der sich diese Bereiche unter "Multimedia" vereinen, kommt eine kompaktes Handbuch zur Unterhaltungselektronik gerade recht.

Die Geschichte der Unterhaltungs-elektronik

Lediglich die Konzentration auf den deutschen Markt (internationale Entwicklungen und Marktstrategien werden lediglich angerissen) schränkt den Nutzen am 182seitigen Paperback der FAZ-Tochter IMK etwas ein.









Mit Axt, Armreif und Side-Kick: Der "neue" Slaine, gezeichnet vom AD2000-Veteranen Glen Fabry, ist ein straighter Fantasy-Held ohne den Charme des Vorgängers (Kleine Bilder: "Slaine - The Horned God" von Simon Bisley, dt. bei Ehapa).

COMIC

KISS MY AXE

Zum gegenwärtigen Schlächter-Kult in Film, Comics und Computerspiel hat auch Axtschwinger Slaine seinen Teil beigetragen. Den irischen Volkshelden nahm der englische Verlag 2000 AD 1983 als Kontrast zu seinen Zukunfts-Killern (Strontium Dogs, ABC Warriors, Judge Dread) ins Programm. Damals bahnte sich der Über-Krieger seinen Weg noch durch mythische Abenteuer in Schwarz-Weiß – am Ende einer Episode waren die Panels mit den verstümmelten Körpern seiner Feinde angefüllt. Auf dem Fundament keltischer Götter- und Heldensagen und durch seinen überraschenden Witz stand die derbe Saga dennoch weit über anderen Fantasy-Comics. Slaine war kein Zyniker wie seine futuristischen AD2000-Kollegen, sondern ein Held im klassischen Sinn – stark, gerecht und charismatisch, wenn auch etwas cholerisch und geistig ziemlich beschränkt.



Nach seinen ersten Abenteuern (gezeichnet von Mike McMahon und Glen Fabry) gelang dem keltischen Axtschwinger mit der Comic-Trilogie "The Horned God" (dt. bei Bastei) der Durchbruch: 2000AD-Gründer und Slaine-Texter Pat Mills hatte das Comic-Wunderkind Simon Bisley (davor Co-Zeichner der ABC Warriors) für die abgeschlossene Mini-Serie gewonnen. Bisleys Arbeit übertraf alle Erwartungen: Gut hundert dynamische Seiten, ein rasanter Wechsel verschiedener Stile (abgesehen von Jugenstil- und Speed-Metal-Ästhetik sind keine Vorbilder zu erkennen), noch mehr Witz und noch mehr Splatter - mit "The Horned God" wurde Simon Bisley zum Comic-Superstar.

Glen Farbry, wiewohl ein Zeichner der ersten Slaine-Comics, konnte Bisley's "The Horned God" nicht erreichen. Pech für ihn (und alle Leser) daß er es dennoch versucht und seinen Zeichenstil der Vorgabe anpaßt. Da auch Pat Mills anscheinend keine Lust auf den "Dämonenjäger" hatte, liest sich der erste Band des neuen Zyklus abgesehen von zwei gelungenen Gags (für die Slaines verschlagener Zwerg-Diener Ukko veranwortlich ist) stumpf und belanglos. Die keltische Comic-Welt durch einen Zeitsprung mit eroberungslustigen Römern anzufüllen, ist vielleicht historisch legitim, dramaturgisch aber eine schwachsinnige Idee – die zweite Hälfte des "Dämonenjägers" erinnert mich an eine "Ab 18"-Version von "Asterix und die Trabantenstadt". Das Bilderbuch hat keinen Charme und genaugenommen auch keine Story: Hier die Römer und ihr satanischer Anführer Elfric, dort das aufrechte Volk der Iren. Slaine watet im Blut, hat als Kult-Charakter für den Comic-Gourmet jedoch abgedankt.

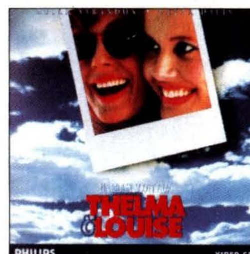


Slaine: Der Dämonenjäger, 48 Seiten, DM 16,80, Feest Comics

LASER CINEMA

Vorhang auf. Film läuft: Ab dieser Ausgabe werden wir Euch im Rahmen der Medien-Rubrik interessante Laserdiscs und Video-CDs vorstellen. Dabei nehmen wir keine Rücksicht, ob es sich um NTSC- oder PAL-Filme handelt. Dem Video-CD-Player ist das Format sowieso egal, da er keine Ländergrenzen kennt. Laserdisc-Freaks müssen sehr wohl auf NTSC-Kompatibilität achten. Aus Platzgründen können wir natürlich nicht alle Laserdisc-Neuerscheinungen präsentieren. Die Auswahl ergibt sich aus den Vorlieben der Redaktion, die komplett mit Laserdisc-Equippment ausgestattet ist. Die Video-CD-Neuheiten wollen wir dagegen komplett vorstellen, da die Titelflut (noch) überschaubar ist. Außerdem werdet Ihr im "Laser Cinema" zukünftig auch Hardware-News zum Thema finden. Es wäre nett, wenn Ihr uns ein paar Zeilen zu dieser neuen Rubrik schreiben würdet, damit wir merken, wie sie Euch gefällt.

Cybermedia GmbH
Stichwort: Laser Cinema
Wallbergstr. 10
86415 Mering



VIDEO-CD
Thelma & Luise

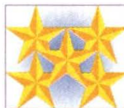
Thelma (Geena Davis) und Luise (Susan Sarandon) wollen bei einem Ausflug in die Berge dem Alltags- und Familienstreß entfliehen. Thelmas abendliche Bekanntschaft mit einem Saloon-Macho führt jeodch zu einer Beinahe-Vergewaltigung: In einer Kurzschlußreaktion erschießt Luise den Sexualverbrecher. Während einer Hetzjagd quer durch die USA finden die beiden Freundinnen zu sich selbst und genießen schließlich das Abenteuer.
Trotz melancholischer Stimmung gleitet das packende Road Movie nicht ins Tränen-Klischee ab: Ridley Scotts "hoffnungslose" Parabel über Ungerechtigkeit weckt idyllische Outlaw-Träume und zeigt Amerika von seiner naivsten, aber auch seiner schönsten Seite.



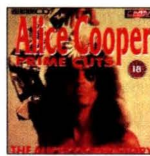
Thelma & Luise, PAL, zwei Video-CDs, Vollbild, Dolby Surround, ab 16 Jahren, 124 Minuten, 40 Mark

LASERDISC
Star Wars Trilogy

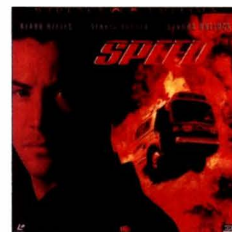
Die legendären "Krieg der Sterne"-Episoden dürften wohl bei jedem Laserdisc-Besitzer im Regel stehen. Die normalen deutschen bzw. amerikanischen Discs sind technisch solide abgemischt, das Optimum an Bild- und Tonqualität ist jedoch Käufern der "Star Wars Trilogy" vorbehalten.
Die luxuriöse Sammleredition ist nur im NTSC-Format erhältlich und bietet Science-fiction-Fans den Himmel auf Erden: Auf satten neun CAV-Laserdiscs sind nicht nur die drei Filme in bestechender Widescreen-Qualität gespeichert, das "Hinter den Kulissen"-Material ist phänomenal. Interviews mit George Lucas und den Hauptdarstellern, Produktionsnotizen zu mehreren Dutzend Special-FX-Szenen, die Original-Kino-Trailer, Insider-Infos zur Komposition der Soundeffekte und vieles mehr lassen die Enstehung der Kult-Filme Revue passieren. Darüberhinaus kommentieren George Lucas, Dennis Murren, Ben Burtt, Ken Ralston, Ralph McQuarrie, Frank Oz und Don Beis auf der analogen Tonspur das Film-Geschehen live.
Speziell für diese Laserdisc-Edition wurde das Original-Bildmaterial einem aufwendigen Remastering unterzogen, das Sound auf THX-Kompatibilität getrimmt – was im übrigen auch Dolby-Surround-Anwendern hörbar zu Gute kommt. Last but not least liegt der edel verpackten Trilogie ein Booklet mit Inhaltsangaben der drei Filme und ein wunderschönes Hardcover-Buch über George Lucas und Lucasfilm bei.



Star Wars Trilogy, NTSC, neun CAV-Laserdiscs, Widescreen, THX-Sound, 250 US-Dollar. Zur Zeit im Sonderangebot für 449 Mark bei Werner Bauer's Laserdisc Versand erhältlich. Tel.: 07191/59250



Achtung: Nicht jede Video-CD nützt die technischen Möglichkeiten dieses Trägermediums sinnvoll aus. Einige Firmen versuchen, mit billigen Fast-Food-Konvertierungen von VHS-Material ein Schnäppchen zu machen. Alle bislang erhältlichen Video-CDs der Firmen Castle Communications und CD-Vision sind wegen technischen Mängeln nicht zu empfehlen.



LASERDISC
Speed

Dieser Film kennt kein Tempolimit: Legt Schwarzeneggers "True Lies" gelegentlich Verschaufpausen ein, rast der "Speed"-Zuseher von einem Action-Showdown zum nächsten. Der Überraschungshit des letztjährigen Kinojahres zündet ein Special-FX-Feuerwerk, das dramaturgisch und technisch brillant inszeniert wurde. Die zauberhafte Sandra Bullock (bereits in "Demolition Man" zu sehen) spielt an der Seite von Keanu Reeves, der seine bislang überzeugenste Leistung abliefert.
Vom kurzweiligen "Intro" (Hochhaus-Fahrstuhl rast halterlos dem Boden entgegen) bis zum nervenzerfetzenden U-Bahn-Inferno steht Euer Puls auf 180: Kein Action-Fan darf sich diesen Hochgeschwindigkeitsrausch entgehen lassen – schon gar nicht in dieser exzellenten Bild- und Tonqualität.



Speed, NTSC, eine CLV-Laserdisc, Widescreen, THX-Sound, 116 Minuten, 30 US-Dollar. Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151

NEUE VIDEO-CDS

Titel	Bildformat	Länge	FSK-Freigabe	Film-Wertung
Apokalypse Now	Vollbild	148 Minuten	ab 16 Jahren	★★★★
Beverly Hills Cop 2	Vollbild	99 Minuten	ab 12 Jahren	★★★
Ein Ticket für Zwei	Vollbild	88 Minuten	ab 6 Jahren	★★★
James Bond 007: Goldfinger	Vollbild	105 Minuten	ab 15 Jahren	★★★★
James Bond 007: Liebesgrüsse aus Moskau	Vollbild	116 Minuten	ab 16 Jahren	★★★★
Mondsüchtig	Vollbild	97 Minuten	ab 12 Jahren	★★
Die Firma	Vollbild	148 Minuten	ab 16 Jahren	★★★
Überleben	Vollbild	122 Minuten	ab 12 Jahren	★★

Anmerkungen: Alle Spielfilme sind in Dolby Surround abgemischt und weisen eine gute Bild- und Tonqualität auf. Die Wertungen gehen von einem (mies) bis zu maximal fünf Sternen (brillant).

Gebt Euch den WAHNSINN jeden Monat

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen und Euch generell gerne bedienen laßt, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Neben Muskelkraft und Nerven (falls MAN!AC mal wieder ausverkauft ist) spart Ihr mit dem Abo im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk auch noch bares Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (spätestens vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: Cybermedia Verlags GmbH
Aboservice
Wallbergstr. 10
86415 Mering

VER-GRIFFEN!

VER-GRIFFEN!

VER-GRIFFEN!

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut:

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich nicht gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 6/94 ☐ 7/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC •
WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

In Japan existieren auch lizensierte Konsolen-Nachbauten: Unten seht Ihr die NES-Variante "Twin Famicom" von Sharp. Neben dem normalen Modulschacht ist ein 3,5 Zoll-Diskettenlaufwerk eingebaut, für das in Japan gut hundert Spiele erhältlich sind.



Konsolen-Mafia

Wer Mami & Papi lediglich mit dem Bild seiner Wunschkonsole zum Einkauf schickt, kann eine "schöne" Bescherung erleben: In Großstädten locken viele Importeure mit billigen Angeboten für scheinbar handelsübliche Konsolen, die auf den ersten Blick nur eine andere Verpackung haben. Seht Ihr Euch die Geräte daheim genauer an, enttarnt Ihr sie schnell als Imitat. Solche Konsolen-Clones werden meist aus Ländern importiert, die in ihrem Gesetzbuch anscheinend keine Urheberrechte vorsehen: Süd-Afrika und einige asiatische Staaten sind beliebte Standorte für "Hardware-Raubkopierer". Was mit billigen Uhren- und Mode-Imitaten begann, hat sich auf die Computer-Branche erweitert: Das sogenannte "Neon" wird in einer optisch ansprechenden Verpackung angeboten und gleicht bis auf den Schriftzug dem Mega Drive 2. Im Lieferumfang befindet sich neben der Konsole nur ein 6-Button-Joypad. Der Preis von 245 Mark liegt dabei noch über dem des Original-Mega-Drives. Das Game-Boy-Imitat "Game Vision" bringt Konsolen-Kenner ebenfalls zum Staunen: Statt des obligatorischen Steuerkreuzes findet Ihr auf der rechten Seite nur vier nahe beieinanderliegende Feuerknöpfe, die ihr gegebenenfalls gleichzeitig drückt.
Manche Hardware-Kopierer übertreiben es: Die wildeste Konstruktion, die MAN!AC finden konnte, war das sogenannte "Super Com" (siehe Kasten rechts): Der Laie erblickt auf der Verpackung ein Super-Nintendo-ähnliches Gebilde mit massig Zubehör für knapp 100 Mark. Zuhause entpuppt sich das "Schnäppchen" als Reinfall: In dem 16-Bit-Gehäuse befindet sich nur ein Nachbau des 8-Bit-NES. Kenner erahnen den Schwindel spätestens, wenn sie den nachgemachten Zapper auf der Verpackung erblicken – diese Bildschirmwaffe (links) gibt's nämlich nur für das NES. Der Kompatibilität der Produkte ist auf keinen Fall zu trauen: Da die internen Chips den Originalen nur nachgebaut und eventuell sogar modifiziert wurden, kann es leicht passieren, daß einige Spiele nicht problemlos laufen. Vor allem Module mit Zusatzchip oder Spiele, bei denen die Programmierer die Konsolen-Fähigkeiten besonders gut genutzt haben, werden auf einem Nachbau nicht funktionieren. So sind z.B. Timing-Probleme denkbar: Bei der Rasterprogrammierung wird abgewartet, bis der Rasterstrahl eine bestimmte Zeile erreicht hat. Dann wird z.B. vom Grafikmodus in den Textmodus der Video-Hardware gewechselt – so läßt sich Grafik und Text gleichzeitig darstellen. Mit solchen Vorgaben des Original-Prozessors hat ein etwas langsamerer Nachbau natürlich Probleme. Geht Euch das Imitat kaputt, fangen die Schwierigkeiten erst richtig an: Falls Ihr wirklich eine schriftliche Garantie auf das Gerät haben solltet, schickt der Händler die Konsole vermutlich zum Hersteller zur Reparatur. Wie lange es dauert, das Gerät um den ganzen Erdball zu schicken und zu reparieren, könnt Ihr Euch selbst ausrechnen. Daß Ihr die Konsole überhaupt jemals wiederseht, kann Euch niemand garantieren.



Wir empfehlen Euch auf jeden Fall eine solide Original-Konsole – zumal die erwähnten Nachbauten illegal sind. Der Händler, der solche Clones anbietet, macht sich strafbar und kann dafür ins Gefängnis wandern. *oe*



NES-Imitat im Super-Nintendo-Gewand

Das "Super Com" wird über dubiose Kanäle aus Südafrika importiert. Im Inneren des Super-Nintendo-Gehäuses arbeitet eine Kopie der alten NES-Hardware. Im Kaufpreis von 98 Mark ist eine Nachahmung der Lichtpistole "Zapper" und zwei Joypads im Outfit der Super-NES-Pads enthalten, wobei der blaue und der rote Button zu Turbo-Feuer-Tasten umfunktioniert wurden. Auf der Rückseite der Verpackung befindet sich ironischerweise ein Bild, auf dem eine fröhliche Familie mit dem Original-NES spielt (von der Nintendo-Packung kopiert!). Die Hardware macht einen windigen Eindruck: Das wacklig zusammengeschusterte Gehäuse und die dünnen Kabel lassen erahnen, daß man dieses Gerät besser vorsichtig behandelt. Das Super Com ist für NTSC- und PAL-Betrieb geeignet und verarbeitet ohne Adapter europäische und amerikanische NES-Module. Software liegt dem Gerät nicht bei.


Japanische NES-Module laufen aufgrund der verengten Pin-Leiste nur mit Adapter auf dem Super Com.


Alles inklusive: Ein wackliges Netzteil, zwei Joypads, ein Antennenkabel mit Weiche und ein "Zapper"-Imitat.

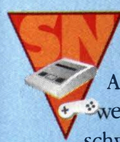

Super Com im Testlabor: Beim Einstellen des Fernsehkanals hat das Gerät mit dem Sound Probleme.

LAST RESORT



500 Mark könnt Ihr Euch verdienen, wenn wir Euren Cheat zum "Tip des Monats" wählen.
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

X-Men – Mutant Apocalypse



Passend zu unserem ausführlichen Superhelden-Feature (ab Seite 73) haben wir uns mit Capcom in Japan in Verbindung gesetzt und alle Paßwörter zum aktuellen "X-Men"-Spiel "Mutant Apocalypse" erhalten. Achtet im siebten Level darauf, immer den gleichen Charakter anzuwählen, wenn Ihr ein Leben verloren habt. Sonst wird der Endkampf gegen Oberfiesling Magento unnötig schwierig...

Level 2	GAMBIT	XAVIER	WOLVERINE	WOLVERINE
	WOLVERINE	BEAST	CYCLOPS	BEAST
Level 3	BEAST	PSYLOCKE	PSYLOCKE	CYCLOPS
	MAGNETO	GAMBIT	MAGNETO	GAMBIT
Level 4	XAVIER	MAGNETO	GAMBIT	GAMBIT
	MAGNETO	MAGNETO	MAGNETO	MAGNETO
Level 5	PSYLOCKE	CYCLOPS	PSYLOCKE	PSYLOCKE
	WOLVERINE	GAMBIT	XAVIER	PSYLOCKE
Level 6	GAMBIT	XAVIER	GAMBIT	WOLVERINE
	WOLVERINE	MAGNETO	XAVIER	APOCALYPSE
Level 7	BEAST	PSYLOCKE	CYCLOPS	CYCLOPS
	MAGNETO	CYCLOPS	PSYLOCKE	WOLVERINE

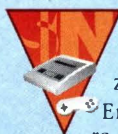
Ecco 2



Auch bei Eccos zweitem Ausflug in den "Tides of Time" gibt es Paßcodes. Wir sind für Euch baden gegangen und haben sie herausgefunden...

Level 1	UCMYQUEB
Level 2	SRPRQJYA
Level 3	UQMFXDYA
Level 4	WVUDYJDB
Level 5	AOPEYJDB
Level 6	QYMUBCCB
Level 7	WXTRGVHB
Level 8	KHQCJNAB
Level 9	MWIQIPFB
Level 10	KZBFGBAB
Level 11	ECANWXFB
Level 12	AQIKBPXA
Level 13	CBRGXAZA
Level 14	CJRUBYEB
Level 15	IGJQUFXA
Level 16	WDPXBBQE
Level 17	CPEYJPGA
Level 18	IXLHDVOD
Level 19	KTYJPEJE
Level 20	EOGLBWOE
Level 21	UIFIFXOE

Super Final Match Tennis



Trotz "Baujahr '62" gehört Uwe Bruckmann aus Fürth zur Elite der Hardcore-Spieler. Er hat uns die Paßwörter des "Super-End-Finale" zugeschickt.

2MQAUAWXJB
3RABIBNPSB
6UJIFQHBBC
QK7BYUAB6Y (Australien)
6UKAH3ARBK
DRIBYZ5PUB
6UKAF3RBBK
L5ASR3RNUC
QI33XQAFPX
6ULIH3SBBK (Frankreich)
NZA3RXN6YJ
ORID455PWB
PRIE455PWB
QIKJPXPLFR
RWQNZ3S7MF
YOUT7O6XMB
V7AH456MSO
PLM65TY26X (US Open)

Wiz'n'Liz



Wer im Sorcerer-Schwierigkeitsgrad nicht weiterkommt (die Codes hierfür findet Ihr in MAN!AC 5/94), probiert Mike Krummereis Wizard-Codes.

Level 1	LGKR	CRGT
Level 2	PGHF	FPJM
Level 3	TBRS	KDDB
Level 4	KBNL	SGMJ
Level 5	NBND	FSHQ
Level 6	SBSD	FSCQ
Level 7	DDBB	RSTQ
Level 8	SCTP	DQBJ
Level 9	LLHM	FRLP
Level 10	HLGB	JGPD
Level 11	LMSS	LPHR
Level 12	KPFB	HKLC
Level 13	SMDR	SNCQ
Level 14	HMGT	HLPS
Level 15	FMTR	INQQ
Final	NFTG	SPGR

Doom



Mit Segas 6-Button-Joypad könnt Ihr Euch unsichtbar machen oder Munition nachladen. Um unverwundbar zu werden, drückt Ihr im Pause-Modus die Buttons X, Z, Mode und ↑. Munition gibt's ebenfalls im Pause-Modus, indem Ihr ↑, A, C und Mode eingebt.

X Z Mode ↑

↑ A C Mode

Earthworm Jim



Um Waffen aufzurüsten, drückt Ihr erstmal START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr A, B, B, B, A, C, C ein!

START A B B B A C C START

Shining Force 2



Wenn Ihr einen geheimen Konfigurations-Modus einschalten wollt, in dem verschiedene Spielparameter geändert werden können, drückt Ihr während des Sega-Logos...

↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ↑ → ↓ ← B START

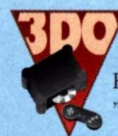
Super Street Fighter 2 Turbo



Genau wie beim Automaten könnt Ihr auch bei der 3DO-Version in den Dress von Großmeister Akuma schlüpfen. Dazu wählt Ihr nach dem "Speed Select" jeweils drei Sekunden die Portraits von Ryu, T. Hawk, Guile und Cammy an. Danach postiert Ihr den Cursor wieder auf Ryu und wartet drei Sekunden. Drückt Ihr abschließend alle drei Punch-Buttons und Start, spielt Ihr mit Akuma.



Off-World Interceptor



Mit den ersten, mager ausgestatteten Autos macht "Off Road Interceptor" (damals als "Orion Off Road" angekündigt) nicht besonders viel Spaß. Erst mit der nötigen Portion Cash auf Eurem Konto könnt Ihr neue Autos und Continues kaufen. Stefan Kiesel aus Ludwigsburg hat uns verraten, wie Ihr bündelweise Geld bekommt: Im Option-Menü (Titelbild) drückt Ihr sechsmal A, B und C. Abschließend betätigt Ihr den linken Taster.

ABCABCABCABCABCABCL

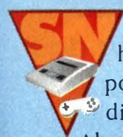
Fifa Soccer



Ihr wollt mit einer heißen Kartoffel spielen? Wie Ihr den "Hot Putato"-Modus anwählt, hat uns Stefan Kiesel aus Ludwigsburg ebenfalls verraten: Vor dem Spielstart (Anstoß) drückt Ihr die Buttons C, →, A, B, B, →, ←, A, B, A, B, B und R. Irgendwann verwandelt sich der Ball automatisch in die besagte Kartoffel!

C → A B B → ← A B A B B R

Boogerman



Unser Neuzugang Robert hat's geschafft und den popelnden Boogerman durch die Gefahren seines ersten Abenteuers gesteuert. Die Paßwörter hat er gleich mitgeknipst.



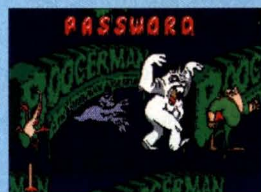
Boss 1



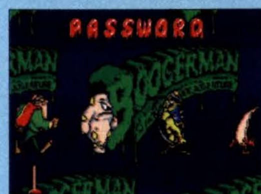
Level 2



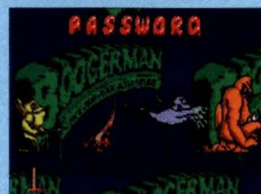
Boss 2



Level 3



Boss 3



Level 4



Level 5

Snatcher



Wenn Ihr Euch mit einigen unbekannten Charakteren unterhalten wollt, gebt Ihr in das Jordan Computer-System im Junker-Hauptquartier die folgenden Namen ein:

MICHAEL, KIMBERLY, KIRITA, KOJIMA, TOGO, JEREMY, SAITOU, INAMURA, ADACHI, KUSHIBUCHI, NOSE

Außerdem solltet Ihr am Metal Gear MK-2 Videophone die folgenden Nummern wählen:

Sasaki – 79-6641, Jeremy – 41-6766
Togo – 44-6454, Inamura – 44-3723
Kushi – 33-3333, Isabella – 39-6004
Cupid Love Line – 39-0910

Dynamite Headdy



Die Levelanwahl dieses spannenden Import-Spiels ist gut versteckt: Im Titelbild müßt Ihr "GAME START" anwählen und die Buttons C, A, ◀, ▶, B und START drücken.

C A ◀ ▶ B START

Brutal – Paws of Fury



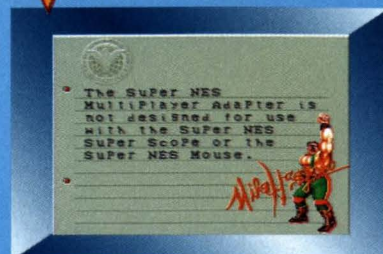
Zwei verschiedene Endgegner könnt Ihr mittels folgender Joypadkombinationen (jeweils im Titelbild eingeben) anwählen:

Dalai Llama: C A B A ◀ A
Karate Croc: ▲ ▼ A B C C B A ▲ ▼

Slam Masters



Was passiert, wenn Ihr das Gerät mit eingesteckter Maus oder Super-Scope (jeweils in Port 1) einschaltet?



Doom



Ihr spielt unverwundbar, wenn Ihr im Pause-Modus die "*"-Taste gedrückt haltet und START betätigt. Volle Ausrüstung bekommt Ihr auf die gleiche Weise, indem Ihr die "#" gedrückt haltet. Mit den Zahlen "1" bis "9" bzw. "A1" bis "A9" für 11 bis 19 wählt Ihr die Level an.

START * + START
START # + START

Samurai Shodown



Wenn Ihr während des Takara-Logos die Tastenkombination A, Y, X und B eingebt, hört Ihr einen Schrei. Sobald der Kämpfer-Select-Screen erscheint, haltet Ihr L und R gedrückt, bis sich der Computer für Euren Gegner entschieden hat. Jetzt könnt Ihr Amakusa Shiro spielen.

A Y X B , L + R

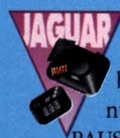
Demolition Man



Frank Becker aus Berlin war schneller als die MAN!AC-Redaktion: Kurz bevor unser Muster von Stallones Action-Reißer eintraf, hat uns Frank die passenden Paßcodes geschickt.

Mission 2	1WHNH2GCQ
Mission 3	LC&NH3Q#L
Mission 4	J34GH2BWG
Mission 5	HFNV12KQC
Finale	B33212FBF

Alien Vs Predator



Ivar Beer aus Berlin hat uns verraten, wie Ihr unverwundbar werdet und Eure Bewaffnung ewig hält: Drückt zuerst PAUSE, dann OPTION, die Taste 6, dann die Tasten 1 und 3 und gebt die Kombination B, A, 9, A, 9, A, *, OPTION, 6, #, *, *, OPTION, 2, OPTION ein. Drückt Ihr OPTION zusammen mit "5" schaltet Ihr den Modus ein oder aus.

PAUSE OPTION 6 1 + 3
B A 9 A 9 A * OPT 6 # * * OP 2 OPT

NEXT TIME 3 95

MAN!AC NO. 3 ERSCHEINT AM 8.2.95

Williams' Wilde Videospiele

Durch weltweite "Mortal Kombat"-Rechte und "Doom" für das Ultra 64 besitzt Williams die Lizenz zum Geldverdienen. Für uns MAN!ACs ist das ein triftiger Grund, ein Gespräch mit den Erfindern von "Joust", "Defender" und "Cruis'n USA" zu führen. Die neuen Williams-Projekte findet Ihr im nächsten Heft.

CES: Viva Vegas

Während in Deutschland das Thermometer in die Minusgrade abgleitet, weht Martin der heiße Wüstensand um die Ohren. Der MAN!AC besucht die Winter-CES in Las Vegas, wo traditionell die Frühjahrs- und Sommer-Highlights des Jahres gezeigt werden.





Flashback

Alte Spiele rosten nicht: Im nächsten Monat ist die versprochene 8-Bit- und Oldie-Rubrik startklar. Zum Auftakt entstauben wir das Interton VC4000, die einzige Konsole aus deutscher Produktion.

Namco-Reprise

Seit unserem Besuch vor gut einem Jahr hat sich beim japanischen Videospiel-Veteranen Namco einiges getan. Wir nehmen die neuen Spielautomaten sowie Playstation- und 3DO-Titel zum Anlaß für einen Nachschlag.



BIG MOUTH

Der amerikanische Computer-Hersteller Apple entwickelt in Kooperation mit dem Spielegiganten Bandai eine neue CD-ROM-Konsole. Dem "Pippin" liegt leistungsstarke Power-PC-Technologie (64-Bit-RISC) und das Macintosh-OS-Betriebssystem zugrunde. Neben Spielen wie "Myst" und einer überarbeiteten Power-Version des "Journeyman Project" sollen Edutainment-Titel und Interactive-Music-CDs für den Pippin erscheinen. Bandai wird den ausgewiesenen 3DO-Konkurrenten in diesem Jahr unter dem Namen "Power Player" für 500 US-Dollar in den Handel bringen. Die Europa-Veröffentlichung ist noch nicht terminiert.





TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß



Mega Drive



SNES



SNES

Das „schwimmfliegrennspringstarke" Opossum auf nagelneuer Adventure-Tour.



DM 109,95

NEU!

Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa. Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.

NEU!

DM 139,95



DAS ERLEBNIS HAUS KAUFHOF

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/450